VIDEOGIOCHI PER PC

180 Marzo '04

XENIA EDIZIONI

DVD

€ 8.70

THE GAMES machine

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Lucas Arts tornerà in soggettiva

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

In anteprima il ritorno di Sam Fisher

FARENHEIT

Reportage da Parigi sull'erede di The Nomad Soul

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Il bicchiere è mezzo pieno o mezzo vuoto?

HORIZONS

Atari si getta nell'arena dei MMORPG

ISSN 1129-2326

40180>

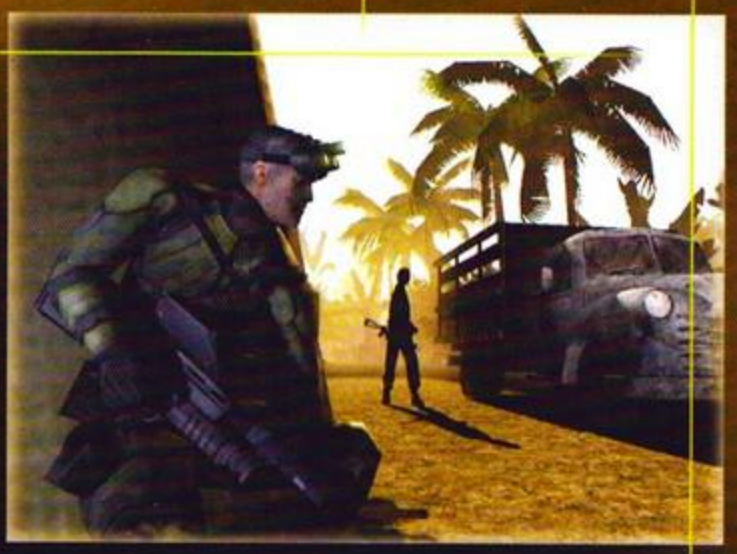
9 771129 232009

www.tgmonline.it

DOSSIER

NUOVE PIATTAFORME E NUOVO SISTEMA OPERATIVO: AMIGA PRONTO AL RILANCIO?

Il buio sarà l'unico alleato



La nuova era del genere stealth

marzo 2004

completamente in italiano

12+ www.pegi.info

XBOX LIVE PC CD-ROM GAME BOY ADVANCE

www.splintercell.it

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, XBox, the XBox Logos and XBox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO AND GAME BOY ADVANCE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

UBISOFT™

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Editoriale

EDITORIALE VERTICALE

Di ritorno da un piacevole viaggio a Parigi, con all'orizzonte un duro periodo lavorativo, non so se considerare quanto sto per scrivere come l'ultima boccata d'aria prima dell'apnea nella quale mi dovrò tuffare a breve o, al contrario, come il primo passo da compiere in attesa della prossima quiete. Quale che sia la possibile interpretazione però, è giunto il momento di cominciare...

La prima cosa che noterete è senz'altro la copertina dedicata a Star Wars: Republic Commando, gioco sul quale Activision punta molto e che parrebbe promettere faville. Quale che sarà l'esito finale, credo sia comunque da notare come Lucas Arts, dopo un periodo di appannamento, stia finalmente cominciando a produrre videogame capaci di lasciare un segno nel mondo del divertimento digitale. Dopo Star Wars Galaxies e Knights of the Old Republic, infatti, il mondo di Guerre Stellari pare avere ancora tante novità da regalarci nei prossimi mesi, sia in single che in multiplayer. Piuttosto, credo che la software house in questione sia rimasta un po' troppo debole sui titoli non legati alla Forza che, periodicamente, dovrebbe scorrere in noi: dove sono finite le belle avventure di una volta?
Quelle da intendersi nella più classica delle accezioni, forse, non torneranno più: basta vedere la recente cancellazione di Full Throttle 2 o leggere l'interessante intervista a seguito di un'altrettanto interessante chiacchierata avuta con David Cage della Quantic Dream circa il prossimo ambizioso titolo della Vivendi Universal Games. Trattasi di Farenheit, un progetto che riprendendo l'eredità del vecchio The Nomad Soul, cerca di fare convivere in sé 20 ore di motion capture, serial killer, riti satanici ed elementi tipici di adventure e picchiaduro. Se la carne al fuoco sarà giusta o troppa, lo sapremo tra qualche mese.
Non così sembra pensarla invece Benoit Sokal col suo Syberia 2, del quale trovate una completa anticipazione su questo stesso numero. Quale dei due creativi francesi avrà ragione?
Al momento è presto per dirlo, ma se c'è qualcuno in Francia che, mi sento di metterci la mano sul fuoco, non corre alcun rischio di sbagliare è UbiSoft con l'imminente Splinter Cell: Pandora Tomorrow, del quale trovate una succosissima anticipazione sempre su questo numero di TGM.
Francia alla riscossa, dunque? Parrebbe proprio di sì, anche se a ben guardare non va dimenticato che il nuovo episodio dedicato alle gesta di Sam Fisher non viene sviluppato oltralpe ma a Shanghai.

Passando dalle preview alle review, il discorso si fa più difficile perché ci si trova di fronte a dei casi davvero spinosi. Come definire infatti il 79 a Deux Ex 2 o il 55 di CounterStrike: Condition Zero? Le ragioni che hanno portato a queste valutazioni sono diverse, eppure hanno in comune la scarsa attenzione verso gli utenti finali. Sotto il primo punto di vista, infatti, abbiamo un gioco dalla bella grafica, dalle ambientazioni affascinanti e dalla trama tutto sommato avvincente. Eppure, stando a quanto dice il nostro Comunello, l'intelligenza artificiale degli avversari è davvero "primitiva", con questi ultimi che oltre a manifestare evidenti problemi di pathfinding (tradotto, si incastrano contro gli oggetti che gli si frappongono nel loro cammino) hanno anche la pessima abitudine, durante gli scontri, di lanciarsi a testa bassa contro il giocatore nonostante siano magari armati di fucili o lanciafiamme. Sono errori che è difficile immaginare da parte di chi ha creato una della saghe più intriganti degli ultimi anni, ma che risultano più comprensibili realizzando che la stessa casa che l'ha prodotto, ovvero la Eidos, ha al suo attivo un altro esempio illustre di titolo rilasciato sul mercato quando non era ancora pronto, e cioè l'ultimo episodio di Tomb Raider. Quello che è accaduto con Deus Ex 2 è infatti illuminante: è stato presentato dapprima negli Stati Uniti qualche mese fa, in modo da salire sul carro natalizio e, indubbiamente, massimizzare le vendite. Dopodiché ci si è accorti che il titolo era tutto fuorché pronto, il che ha comportato un ritardo nel rilascio della versione europea che, come accennavo il mese scorso, altri non è che l'edizione USA alla quale è stata apportata una patch da oltre 10 megabyte. Opinione di chi scrive è che probabilmente il gioco non fosse completamente pronto neanche ora e che qualche settimana in più di sviluppo non

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri roberto.ferri@xenia.it

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti stefano.monti@xenia.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri stefano.silvestri@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini iltoso@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini keiser@xenia.it

REDATTORI

Paolo Besser	paolone@xenia.it
Davide Comunello	kylling@xenia.it
Ivan Conte	kikko@xenia.it
Andrea Della Calce	mao@xenia.it
Matteo Lorenzetti	elvin@xenia.it
Massimo Monti	ilvlad@xenia.it
Massimo Nichini	nkz@xenia.it
Sergio Porcellini	ray@xenia.it
Dario Ronzoni	ildario@xenia.it
Raffaele Sogni	raffo@xenia.it
Massimo Svanoni	xam@xenia.it
Daniele Vergìni	talentscout@xenia.it

COLLABORATORI

Marco Auletta	rulla@xenia.it
Davide Corrado	konrad@xenia.it
Maurizio Frascino	fakemcgolem@xenia.it
Stefano Gaburri	stepan@xenia.it
Giuliana Molteni	giuliana.molteni@xenia.it
Luca Polizzotto	hansen@xenia.it
Alex Rossetto	alex.rossetto@xenia.it
Daniele Tamagni	tamaboke@xenia.it
Luca Todesco	luca@xenia.it
Roberta Zampieri	roberta.zampieri@xenia.it

avrebbe certo fatto male. Ma d'altronde le logiche perverse che hanno spinto negli anni numerose case di distribuzione a presentare sul mercato titoli perfettibili (e quindi a bruciarsi un marchio) unicamente per logiche di mercato o di bilancio, sono ormai note a coloro che seguono i videogiochi con un certo interesse. Spiace comunque notare come Eidos sia ricaduta nello stesso errore nell'arco di un anno.

Un altro caso emblematico di disattenzione verso i giocatori è, secondo il nostro prode Elvin, quello che caratterizza il tanto atteso CounterStrike: Condition Zero. Siamo di fronte a un titolo a lungo atteso e altrettanto a lungo rimandato dalla Valve, che a ben vedere non sta gestendo bene le sue tabelle di marcia neanche con Half-Life 2. In questo caso il problema non è però di ordine tecnico, quanto concettuale: Condition Zero introduce delle missioni single-player che in alcuni casi non brillano in confronto a quelle amatoriali scaricabili dalla Rete, mentre sul fronte del multiplayer si limita sostanzialmente a riproporre le buone e vecchie mappe con una grafica migliorata. Messa così, si potrebbe pensare di essere di fronte a una semplice operazione di restyling del vecchio Counterstrike, il cui scopo sarebbe di titillare le pupille di giocatori magari stanchi di muoversi in ambienti generati da un motore grafico ormai vetusto. Di fronte a tali premesse non si può gridare al capolavoro ma non ci sarebbe neanche da lamentarsi, dato che questi sono sempre stati più o meno velatamente i propositi di Condition Zero. Quel che preoccupa invece è il sistema centralizzato di gestione delle partite in multiplayer realizzato negli ultimi mesi da Valve, STEAM, senza il quale è ormai impossibile aprire un server: e se un domani la casa di Seattle decidesse che Condition Zero è la conditio sine qua non per giocare a CounterStrike? Non lascia perplessi il fatto questo gioco fosse atteso già da tempo e che la sua presentazione sia stata inspiegabilmente posposta in data successiva all'attivazione del suddetto servizio? Usciamo dal campo della fantapolitica ricordandoci che il gioco ha avuto una vita travagliata e un cambio di sviluppatore, e che quindi il ritardo è da ascriversi solamente a queste cause; eppure, comunque siano andate le cose l'impressione che si ricava da questo nuovo appuntamento con CounterStrike è che il giocatore più che il fine rappresenti il mezzo.

Su un fronte completamente opposto abbiamo Horizons e X2. Il primo è il tentativo di Atari di dire la sua nel campo dei MMORPG, dove Dark Age of Camelot (non più in Italia, purtroppo) e Star Wars: Galaxies rappresentano i campioni da battere. All'epoca in cui mi fu presentato il gioco ammetto di non essere rimasto impressionato da altro fuorché la grafica e di non essere stato molto convinto dalla scelta di realizzare un gioco esclusivamente PvE (player vs. enemy) in un periodo in cui anche Galaxies, seppure a malincuore, lascia ai giocatori la possibilità di combattersi tra loro. Eppure il Nik(azzi) è uscito dall'esperienza con Horizons tutto sommato soddisfatto, non solo per l'estetica ma anche per l'impostazione delle classi e il sistema di crafting. È quindi è con una certa curiosità che guarderò all'affermarsi o meno di questo titolo in Italia...

Ben diverso il discorso per quanto riguarda X2, ambiziosa produzione tedesca di una software house che ha sempre avuto in mente la ricreazione di quel capolavoro che è stato Elite. L'attenzione questa volta è stata spostata dai combattimenti alla realizzazione di una struttura di più ampio respiro, tant'è che si parla di questo gioco come di una base di partenza per un futuro MMORPG ad ambientazione spaziale.

Al di là del successo che avrà questo progetto, sperando faccia meglio di Earth & Beyond, resta sempre la felicità di vedere come anche outsider con budget di basso profilo possano riuscire a spuntare voti più alti rispetto a concorrenti più blasonati e reclamizzati: è il segno che la nostra industria, seppure meno di una volta, è ancora viva.

Anche per questo mese mi vedo costretto a rimandare per ragioni di spazio gli argomenti che avrei voluto trattare, al punto che ormai comincio ad avere in lista abbastanza materiale per i prossimi sei editoriali. D'altronde, un certo approfondimento su alcuni dei titoli che abbiamo trattato mi pareva d'obbligo. Non mi resta che augurarvi buona lettura e salutarvi al mese prossimo: di cosa volete che vi parli, del "reverse engineering" dei MMORPG sulla realtà o degli algoritmi che compongono la nostra anima? Fatemi sapere...

THE GAMES machine

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi - stefano.lisi@xenia.it

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata
riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
smd@xenia.it

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597
DEL 19/09/1988
presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

MAKE YOUR

CHOICE

AGE OF QUAD

MOTO4

in edicola

l'unica rivista in italia
dedicata alle moto a 4 ruote

www.moto4.it

Indice

PREVIEW

COLIN MCRAE RALLY 4.0 60
FAHRENHEIT 52
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW 48
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO 44
SYBERIA II 56

REVIEW

COUNTERSTRIKE: CONDITION ZERO 70
DEUS EX: INVISIBLE WAR 66
HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA 80
IN MEMORIAM 89
NOSFERATU - THE WRATH OF MALACHI 92
PATRICIAN III - L'IMPERO DEI MARI 78
PORT ROYALE 96
RESTAURANT EMPIRE 94
TRACKMANIA 86
VIRTUAL SKIPPER 3 98
X2: THE THREAT 74

RUBRICHE

BACKSTAGE 146
BOVABYTE 128
BUDGET ZONE 102
CONSOLEMANIA CORNER 134
EDITORIALE 4
FRAGZONE 110
HARDWARE 104
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO 24
MOBILE ZONE 126
MOVIE MACHINE 132
MUSIC MACHINE 130
REPLAY 109
SILVER ZONE 14
TALENT ZONE 103
TECNOTIGIEMME 138
TGM DOSSIER 40
TGM MAIL 142
TGM ONLINE 10
TIME MACHINE 124
TIPS 120
VOCI DI CORRIDOIO 28

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti, o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

la tua nuova rivista di cinema e televisione è arrivata!

004 Euro 4,50 Marzo 2004

I fenomeni di culto del piccolo e del grande schermo

XENIA EDIZIONI

CULT Fiction

Spotlight
La musica al cinema, excursus nel mondo delle colonne sonore

Portfolio
Tim Burton, intervista al regista più visionario di Hollywood

Rivista Cult Fiction Mese Marzo 2004 Numero 4 Anno 2 spedizione in abbonamento postale 45% - filiale di Milano

ENTERPRISE

Ecco i primi viaggi della flotta stellare!

- La Passione di Cristo
- Future Film Festival
- Sundance Film Festival
- Star Wars: Clone Wars
- K Street
- Thunderbirds
- Starsky & Hutch

ISSN 1724-2746

TOP SECRET In anteprima le trame di marzo di Angel, Six Feet Under, The Dead Zone, I Soprano, Boomtown ed Enterprise

CULT

Fiction

Il N° 4 in edicola dal 23 febbraio

TGM ONLINE

Claudio Todeschini **keiser@xenia.it** - Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

www.tgmonline.it

Tra un incontro con un geniale autore del fumetto europeo, il download di imperdibili demo e una puntatina nel forum di TGM Online, capite bene che un mese passa alla svelta!

Sebbene già riportato in un box apposito della preview omonima, lasciatemi aprire queste due pagine con la notizia che il prossimo 11 marzo, alle ore 18.00, avremo sul forum di TGM Online nientemeno che Benoît Sokal in persona, l'eclettico autore belga che in passato ha sfornato quel capolavoro di Amerzone e che si prepara a bissare il successo di Syberia con il suo seguito/conclusione. Un'occasione davvero ghiotta, non solo per gli amanti delle avventure grafiche, ma per tutti gli appassionati del mondo del fumetto e per chiunque desideri saperne di più della contaminazione tra i due universi. In altre parole vi stiamo dando l'opportunità, più unica che rara, di conoscere da vicino un nome così prestigioso. Mi raccomando, tenetevi liberi per giovedì 11 marzo!

APPUNTAMENTO FISSATO PER IL GIORNO 11 MARZO, SUL FORUM DI TGM ONLINE. INCONTRERETE BENOÎT SOKAL!

E già che siamo in tema di forum, un paio di importanti comunicazioni di servizio.

Cominciamo con l'introduzione, dopo tante pressanti richieste da parte di molti di voi, dei temi colorati per il forum, che permettono di cambiarne l'aspetto grafico rendendo più gradevole e personale la frequentazione delle pagine di TGM Online. Per cambiare il tema predefinito è sufficiente entrare nella pagina del proprio profilo utente e selezionare, dal menu a tendina "Theme", quello che si preferisce. In una delle foto di queste pagine trovate una piccola carrellata delle possibilità messe a disposizione degli utenti, tra cui spicca lo "storico" TGM Online prima versione, detto anche il "grigione" - che fa pure rima.

La seconda importantissima comunicazione riguarda "IO TGM", la E-zine degli "utenti del forum per gli utenti del forum", nata dalla fervida (perversa, direbbe qualcuno) mente di Sguardoverde e presentata anche su queste pagine qualche numero fa. Purtroppo, a causa delle defezioni di alcuni "redattori", la situazione non sembrava delle migliori. Siamo quindi molto contenti di dirvi che, siccome il lupo perde il pelo ma non il vizio, lo zoccolo duro della "rivista" sta cercando di ripartire alla grande, con una redazione e una serie di contenuti completamente rinnovati. Per questo motivo i nostri impavidi utenti sono alla ricerca di nuovi redattori che permettano di riprendere le pubblicazioni. Rimane attualmente da definire la "struttura editoriale" di IO TGM, ma per poterne parlare concretamente c'è bisogno di forze nuove da mandare in campo. Se avete voglia e un po' di tempo da dedicare, fate un giro nel forum dedicato alla E-zine (si trova alla voce "Varie", nei Forum dei Lettori) e contattate l'utente "Io Tgm" mediante un messaggio privato. Se qualcuno non ha desiderio di scrivere ma ha la passione della grafica, il suo aiuto sarebbe altrettanto determinante per rinnovare la veste di IO TGM. Forza, fatevi avanti!

Nel frattempo, continua con successo la pubblicazione su TGM Online del diario degli sviluppatori di Black & White 2, curato da John McLean-Foreman, ex giornalista videoludico e attualmente impegnato nella stesura della trama del nuovo capolavoro di Peter Molyneux. Se siete interessati a saperne di più su questo particolare God Game, vi consiglio di andarveli a leggere tutti quanti: a parte il materiale grafico nuovo che propongono ogni volta, l'autore spiega minuziosamente il gameplay, le caratteristiche e le novità introdotte nella gestione della propria Creatura, e un sacco di cosucce interessanti che in una singola preview proprio non riusciremmo a comprimere.

Un ultimo paragrafo dedicato ai (alle?) demo, imperdibili strumenti per provare di persona la bontà di un gioco prima di acquistarlo: questo mese, ve lo segnalo se avete voglia di mettere alla frusta il vostro modem, sono stati rilasciati alcuni dimostrativi decisamente intriganti, tra cui Prince of Persia - Le Sabbie del Tempo, copertina di dicembre, Far Cry, Crazy Taxi 3, Conan, EuroClub Manager, il secondo dimostrativo di World Racing, l'ultimo di Joan of Arc...

E a proposito di Far Cry, vi segnalo anche una strepitosa iniziativa che - quasi a sorpresa - ha spiazzato gli utenti di TGM Online un paio di giorni dopo l'uscita della "gigantesca" versione dimostrativa da quasi 500 MB: per venire incontro alle giuste esigenze di chi non dispone di una connessione ninja, UbiSoft ha regalato ai

SONDAGGIO DOPPIO

Due vicende particolarmente interessanti dello scorso mese hanno dato lo spunto per un paio di sondaggi nei quali, come al solito, abbiamo chiesto la vostra opinione. Agli inizi di gennaio, una sentenza del Tribunale di Bolzano ha reso di fatto legale modificare le console, pratica da sempre considerata piuttosto "borderline", e che in parte contrasta le numerose politiche antipirateria di Sony e Microsoft (anche se la modifica di per sé non implica il fatto di utilizzare materiale non originale). Siete d'accordo con la sentenza?

Sì	87.9%
No	10.4%
Non so	2.1%

E ancora: il premio Oscar Morgan Freeman ha annunciato che il prossimo film distribuito dalla sua casa di produzione verrà reso disponibile anche via Internet, tramite un servizio di download a pagamento. Un primo passo verso la "legalizzazione" del fenomeno dei DivX? Che ne pensate?

Che storia! Geniale!	3.0%
Bella idea, basta che non costi troppo	30.8%
Ottima trovata, ma non mi attira molto	13.1%
Andare al cinema è impagabile	35.5%
Sarà un flop	12.5%

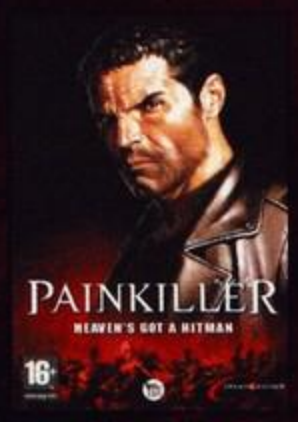
▼ **Impressionante, vero? TGM vi dà l'opportunità di conoscere la persona che ha ideato tutto questo!**

▼ **I cinque temi del forum attualmente disponibili: rosa, grigio (quello storico!), verde, "oro" e - a grande richiesta - anche bianco!**

GIOCO FEDELTÀ

Continua con sempre maggior successo e partecipazione il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio nel prossimo mese: non fateveli scappare!
Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

PAINKILLER

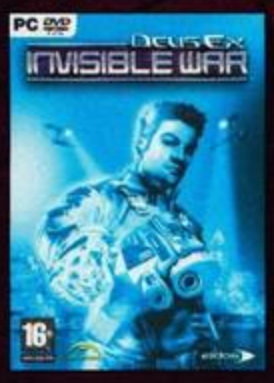


Se a un FPS chiedete di poter compiere immani carneficine, di poter usare le armi più distruttive e fantasiose e di godere di una grafica e di un sonoro eccellenti... beh, Painkiller è il gioco che fa al caso vostro. Questo sparatutto in soggettiva vi calerà nei panni di un tizio recentemente passato a miglior vita a causa di un incidente stradale. Il vostro viaggio comincerà quindi dal purgatorio e dovrete farvi strada tra demoni di ogni sorta per guadagnarvi un posto in paradiso... una trama che vi dà una scusa per eliminare un po' di brutti diavoli, non c'è che dire!
Atari

GILBERT GOODMATE

Gli amanti delle avventure grafiche vecchio stampo troveranno questo gioco assolutamente imperdibile. Gilbert Goodmate è un prodotto che vi farà tornare indietro nel tempo, negli anni in cui le AG la facevano da padrone, ricchissime di enigmi e di spassosissime situazioni. Anche in questo piccolo gioiellino, infatti, non mancheranno decine di oggetti con cui interagire, puzzle di varia natura e una demenzialità che sembrava ormai andata smarrita dopo Day Of The Tentacle e soci.
Microforum

DEUS EX: INVISIBILE WAR



Recensito su questo stesso numero, Deus Ex: Invisible War vi porterà in un futuro cyberpunk a tinte forti. Dotato di una struttura che combina diversi generi, tutti molto ben amalgamati tra loro, DEIW dà una libertà d'azione e di movimento forse mai sperimentate prima.
Eidos

UNREAL TOURNAMENT 2004

Uno degli FPS che maggiormente hanno contribuito all'evoluzione del genere è finalmente giunto alla versione 2004, nella quale potrete godere di molte novità, partendo da nuove modalità di gioco in multiplayer, per arrivare a un supporto vocale integrato, passando per la possibilità di guidare dei veicoli e di sforacchiare gli avversari con armi a dir poco devastanti. UT2004 è uno degli FPS più attesi dell'anno, che ne dite di averlo gratis partecipando al Gioco Fedeltà?
Atari

CONTEST AIWA

Ecco a voi i cinque (capo)lavori che si sono aggiudicati lo stereo Aiwa modello BMZ K1. Per motivi di spazio non ci è possibile pubblicare anche i lavori degli altri 15 fortunati che hanno vinto un lettore audio NetMD, quindi vi rimando al sito di TGM Online per vedere gli altri capolavori e scoprire se tra i nomi dei vincitori c'è anche il vostro!

CONTEST MYST: URU

Anche i vincitori del contest fotografico sono stati selezionati, se volete sapere se siete voi tra i fortunati, non dovete fare altro che accedere al CD o DVD di TGM (si trovano nella sezione Goodies e nella cartella Contest Uru Myst), oppure al sito di TGM. Vi ricordo che i primi cinque classificati si sono aggiudicati una strepitosa Sound Blaster Audigy 2 ZS e "HIt", il nuovo CD di Peter Gabriel; mentre agli altri cinque andrà un Notebook Ubi Soft, il libro contenente immagini e bozzetti preparatori del gioco, con riproduzioni originali e inedite!

primi 1000 lettori di TGM Online che ne avessero fatto richiesta un CD contenente il demo del gioco, spedito gratuitamente a casa sua senza alcuna spesa. La promozione adesso non c'è più, ma ci tenevo a parlarvene per ricordarvi ancora una volta, se mai ce ne fosse bisogno, che una puntatina su TGM Online, ogni tanto, conviene sempre farla...

◀ Sul sito trovate i primi quattro diari degli sviluppatori di Black & White 2, in esclusiva italiana per TGM Online!

TGM Silver Club

Raffaele Sogni raffo@xenia.it

TGM OFFICIAL CHAT | TGM BAZAR | TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD | GIOCO ALLEGATO | MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE | TALENT ZONE | GAMES REDA | WEB SURFER

L'area TGM Silver Club sta diventando un posto davvero carino e per questo bisogna ringraziare soprattutto voi, carissimi utenti, che ogni giorno contribuite e renderla viva con le offerte nel Bazar, con le minirecensioni nello spazio Music e Movie Machine, con le segnalazioni per WebSurfer e con l'ormai assidua permanenza nella chat ufficiale, divenuta un luogo di ritrovo stabile per molti di voi. Sono contento che apprezziate quest'area del sito, e dal canto nostro vi garantiamo la massima serietà e costanza negli aggiornamenti e nel proporvi contest appetibili ed eventi interessanti.

TGM SPECIAL PRICE

TGM SPECIAL PRICE

-50€

Drako.it

Il WaterCooling è un sistema ideato per raffreddare le CPU in maniera molto più efficace e silenziosa rispetto a quanto avviene con le normali ventole. Per esempio, è il sistema ideale per evitare di usare pentoloni da turbina d'aereo per processori overcloccati e che diventino pappetta in caso che il raffreddamento non sia ottimale. Drako questo mese propone un kit completo per trasformare il vostro PC in un mostro in grado di sopportare anche le temperature più elevate!

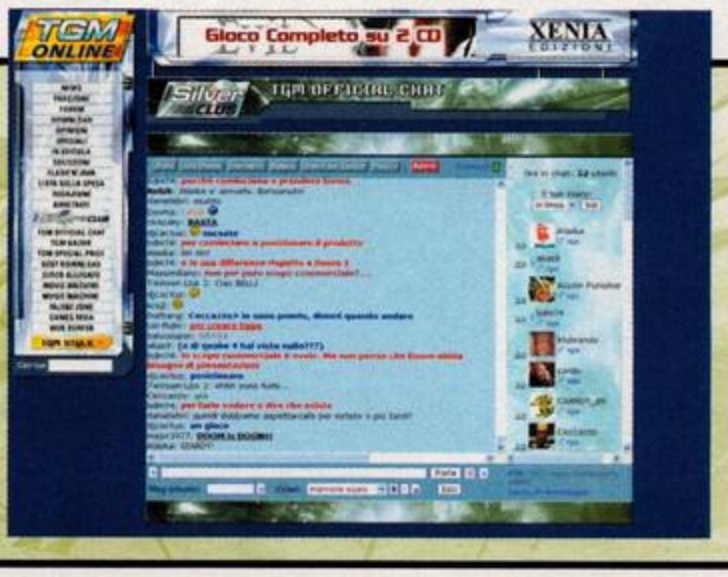
L'offerta comprende:

- Dissipatore per Socket A, con plexiglass attorno alla torre di rame per non compromettere l'estetica.
- Radiatore dell'Aqua Computer, che permette di ospitare tre ventole da 120X120 mm
- Pompa Eheim 1046
- Coppia di adattatori per connettere la pompa a tutti gli altri accessori.
- Tanica in metallo anodizzato blu

Prezzo di listino: 289€

TGM OFFICIAL CHAT

Cercate un posto per passare qualche oretta in sana compagnia a parlare di videogiochi e di tutto quello che vi passa per la capoccia? Beh, la Chat Ufficiale di TGM potrebbe fare al caso vostro. Tra le altre cose, quando leggerete queste righe probabilmente saranno già state aperte delle stanze tematiche dove parlare in maniera specifica di tecnologia/hardware e software, di musica e, logicamente, videogiochi. Passando agli eventi ufficiali di questo mese, il giorno **giovedì 4 marzo alle 21** parleremo dell'annunciato capolavoro Colin McRae Rally 4.0 con William Capriata PR di Halifax (distributore per l'Italia del gioco in questione); il giorno **giovedì 17 marzo** sempre **alle 21.00**, invece, lo sgargiante Paolone sarà a vostra disposizione per parlare dei vecchi tempi di Zzap! e della sua vita passata all'insegna della demenzialità con il BovaByte. Insomma, due appuntamenti assolutamente imperdibili!



GIOCO ALLEGATO

L'area Gioco Allegato è uno spazio interamente dedicato al gioco che ogni mese TGM vi regala. Nella sezione succitata potete trovare tutto quello che vi occorre per spremere al massimo il titolo in questione, come la soluzione (scaricabile direttamente sul vostro computer), le patch (se disponibili), una pratica guida alla risoluzione di eventuali problemi di installazione e, inoltre, wallpaper e goodies assortiti. Insomma, stiamo parlando di un luogo dove il gioco allegato viene spremuto come un limone.

SILVER CLUB

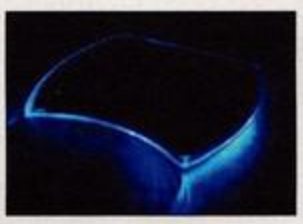
THE BEST OF WEBSURFER

Il link che ha raggiunto la votazione più alta questo mese è stato www.parolecrociate.net, sito realizzato da Antonio Minicelli (detto Minix) e dedicato interamente al fantastico e scintillante mondo dell'enigmistica. Insieme ai classici cruciverba, troverete anagrammi, rebus ed enigmi rimati: completandoli correttamente guadagnerete punti e scalerete la classifica generale (non si vince nulla, però potete sempre provarci con una ragazza dicendole "Sai, sono primo classificato su parolecrociate.net". Funziona, garantito). Andateci numerosi e fatevi una cultura...

CONTEST OF THE MONTH

Comparso qualche numero fa nel BovaByte e menzionato come "periferica definitiva", abbiamo scoperto che esiste davvero ed è distribuito da Infomaniak. Stiamo parlando del mouse con una ventola al suo interno, che permette di rinfrescare il palmo della mano mentre si gioca. Un apparecchietto assolutamente geniale, dotato di una griglia all'altezza del palmo per far passare l'aria emanata dalla ventolina, che farà la felicità di chi spreca molte energie nelle sue partite e che quindi si ritrova in un secondo ad avere la mano sudaticcia. Grazie a questo mouse, tra l'altro ottico (quindi senza pallina) e dal valore indicativo di 50 €, questi problemi saranno solo un ricordo!

Ma non è mica finita qui! Eh no, belli miei. Sempre da Infomaniak, il fortunato recensore di Rogue Spear Black Thorn si vedrà arrivare a casa anche un bellissimo mousepad in plexiglass, che consente di far scorrere il vostro topolino da scrivania con una precisione assoluta. Il mousepad è anche dotato di led luminosi di colore blu, che daranno alla vostra scrivania un aspetto davvero insolito e cool, specie se siete abituati a giocare al buio.



AND THE WINNER IS...

Il provetto recensore che questo mese si aggiudica un fantastico case Thermaltake VM200A Lan Fire Alluminium offerto da Infomaniak è Roberto Barboni, che con una recensione in rima è riuscito a farsi largo tra centinaia di partecipanti. Complimenti vivissimi a Roberto dunque, e per tutti gli altri vale la solita raccomandazione: perseverate, ogni mese c'è un vincitore e i prossimi potreste essere voi!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Di Roberto Barboni

Tony Hawk's Pro Skater tre
è già bello di per sé.
Si può anche personalizzare,
e non è difficile da fare!

Si possono creare personaggi,
o anche dei piccoli paesaggi.

Personaggi con aspetto fisico bizzarro
o anche un burino vestito da tamarro.
A essi si possono aggiungere evoluzioni
di ogni genere come avvitamenti e rotazioni;

Paesaggi nei quali si dà vita a piste
non sempre normali, anzi, da primatiste!
con salti e rampe dislocate a piacere,
sarà uno scherzo perdere l'equilibrio e cadere.

Una caduta di testa è una cosa immane!
equivale a spalmarsi come nutella sul pane!

Ma il nostro EROE si
rialzerà senza fiatare
e penserà una frase per il
giocatore: "Ma vai a
******!"

La giocabilità di Tony3 è
perfetta,
Pochi tasti e l'azione è
diretta!
Anche se un joypad ci semplificherà di molto la vita
facilitandoci di molto finché la missione è finita.

Sì la missione, perché in questo gioco, per avanzare di livello, serve raccogliere casette e raccoglierle tutte sarà un macello!
Nei più svariati modi esse saranno da conquistare:
Dal superare punteggi limite ai fili dai rami districare,
da far cascare un mucchio di neve,
al far formare la parola S-K-A-T-E nel tempo più breve....

Di grafica non è male,
anche se qualcosa di più si poteva fare!

Una cosa l'amaro in bocca mi ha lasciato:
il fogging e il clipping che viene utilizzato.

Per l'audio i complimenti son da fare;
i rumori dell'ambiente bene san circondare.
Carino anche lo skate con il suono delle ruote
da una superficie all'altra cambian di note.

In conclusione
Tony Hawk's Pro
Skater Tre
è un buon gioco
che consiglio a chi
la pensa come
me.
In un'azione
frenetica e longeva a dismisura vi
farà immergere
e non avrete
nemmeno un
attimo da perdere.

COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver zone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

SILVER DISC VOL. 183 - 184 - SILVER DVD VOL. 14

Visto che lo spazio è tiranno, cominciamo subito con la classifica di gradimento dei demo che vi proponiamo questo mese: al primo posto troviamo Far Cry e Silent Hill 3, che in redazione hanno convinto proprio tutti; sul secondo gradino del podio trova invece spazio Prince of Persia, veramente sensazionale sotto tutti i punti di vista; terza e ultima posizione per Sonic, che ci ha tenuto compagnia per diverse ore... speriamo faccia lo stesso con voi! Buon divertimento.

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

Far Cry

Una fisica sbalorditiva, un engine da urlo... che altro volete di più dalla vita?

Il demo dà la possibilità di pilotare anche alcuni veicoli...

Come preannunciato all'interno del video che accompagna questo appuntamento con i nostri supporti argentei, ecco arrivare sui vostri PC il nuovo e fiammante dimostrativo di Far Cry, sensazionale sparatutto in prima persona nato dal connubio tra UbiSoft e Crytech. Terminata l'installazione, potrete dedicarvi all'esplorazione di un intero livello in cui vi verrà richiesto di raggiungere la cima del monte che si trova di fronte al vostro punto di sbarco. Il sistema di controllo sfrutta i classici cliché del genere e permette di muovere il nostro eroe con l'ausilio dei tasti W, A, S e D. Per sparare, premete il tasto sinistro del mouse, mentre per utilizzare lo zoom utilizzate quello destro. In questo caso, a seconda del tipo d'arma (che può essere dotata o meno di un mirino), vedrete il protagonista avvicinare il gingillo di morte al volto o guardare nell'ottica. In entrambi i casi, premendo la barra spaziatrice sarete in grado di trattenere il respiro (non all'infinito, eh?) e guadagnerete in precisione. Il demo può essere affrontato a tre livelli di difficoltà (Semplice, Normale o Difficile) ed è possibile impostare l'intelligenza artificiale dei nemici in modo che si adattino al vostro stile di gioco. In altre parole, più siete bravi e più i vostri avversari spareranno meglio. Prima di lasciarvi ai requisiti minimi, permettete che vi dia un consiglio... sin da subito, imparate a utilizzare i sassi che avete a disposizione nel vostro inventario (potrete scagliarli con una semplice pressione della lettera G), dal momento che sono l'unico mezzo a vostra disposizione per distrarre i molti soldati che popolano l'isola. Per poter giocare a Far Cry avrete bisogno di un processore a 600 MHz, 128 MB di RAM e di una scheda video con almeno 16 MB di VRAM.

GENERE: FPS
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.farcry-thegame.com/it

Chicago 1930

Mafia e polizia si danno battaglia nella suggestiva Chicago degli anni '30. E voi, da che parte state?

Recensito un paio di numeri fa dal nostro prode Sergio, Chicago 1930 ha saputo conquistare una buona parte del pubblico videoludico che ama strategia e situazioni divertenti. Il demo, che trovate all'interno della cartella \Demo\Chicago 1930, vi permette di provare le prime missioni delle due campagne disponibili nella versione completa. Potrete scegliere se sposare la causa dei poliziotti oppure vestire i panni dei criminali: nel primo caso, dovrete cercare di fermare i malavitosi che infestano la città, mentre nel secondo dovrete riuscire a farvi rispettare in tutta la metropoli, quartiere dopo quartiere. Il sistema di controllo sfrutta il solo mouse, che vi permetterà sia di interagire con l'ambiente che vi circonda, sia di spostare i vostri uomini sulla mappa. Prima di lanciarvi a capofitto nel gioco, tenete bene a mente che i vostri uomini terranno sempre le armi "in tasca". In altre parole, per sferrare un attacco dovrete dapprima cliccare con il tasto destro sull'arma che vi interessa (tipo il tirapugni o la pistola) e, successivamente, sul vostro bersaglio. Ricordatevi anche di trascinare il corpo del malcapitato lontano da sguardi indiscreti (con il tasto sinistro "raccogliete" il cadavere, mentre con quello destro lo lasciate a terra). Per giocare a Chicago 1930 avrete bisogno di un processore a 600 MHz, 32 MB di RAM e di una scheda grafica con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.wanadoo-edition.com

Silent Hill 3

La terza incarnazione di una saga che ha fatto scuola in ambito horror si prepara a sconvolgere nuovamente le nostre notti...

Quando uscì il primo Silent Hill, il popolo dei Survival Horror si divise letteralmente in due. Da una parte avevamo i convinti sostenitori di Resident Evil e dei suoi puzzle, dall'altra c'erano, invece, quelli che avevano particolarmente apprezzato l'inquietante atmosfera della collina silenziosa. Oggi, grazie a una tecnologia che ha fatto passi da gigante, la nebbia di Silent Hill non è più un espediente per nascondere le limitazioni tecniche di macchine non all'altezza, ma è una vera e propria fonte di terrore allo stato puro. L'installazione del demo in questione è un pochino laboriosa, ma è necessario che seguiate queste istruzioni perché il gioco funzioni. Come prima cosa, quando dovrete scegliere la lingua in cui visualizzare il materiale informativo, selezionate Inglese (Stati Uniti). Terminata l'installazione, riavviate immediatamente la macchina, altrimenti il gioco andrà in crash, rischiando di bloccare il vostro PC. Compiute queste due semplici operazioni, potrete finalmente entrare nel vivo dell'azione: potrete spostare la protagonista utilizzando due differenti metodi di controllo, che comunque impiegano le lettere W, A, S e D. Se avete attivato il controllo 3D, le lettere A e D vi consentiranno di effettuare uno spostamento laterale senza muovere lo sguardo dal punto in cui si trova. Se, invece, avete optato per il 2D, le stesse lettere vi permetteranno di ruotare a sinistra e a destra. Niente di complicato, insomma... Per farvi un giro sulla collina silenziosa avrete bisogno di un processore a 1 GHz, 256 MB RAM e di una scheda video con almeno 32 MB di memoria, compatibile con le librerie DirectX 9.0.

GENERE: Survival Horror
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.konami.com

Vi consigliamo caldamente di provare questo dimostrativo di notte, immersi nel buio della vostra camera da letto...

Terminator 3 - Rise of the Machines

Le macchine hanno deciso di mettere la parola fine al genere umano!

Non ho ancora avuto l'occasione di vedere l'ultimo capitolo della serie di Terminator, nonostante abbia praticamente adorato le prime due pellicole. Il demo contenuto all'interno della directory \Terminator 3 del volume 183 vi dà la possibilità di provare questo titolo o, per meglio dire, la sua parte multiplayer. È possibile giocare sia via Internet sia via LAN e l'unica modalità messa a disposizione, come era logico attendersi, è a squadre. Da una parte abbiamo gli esponenti del genere umano, mentre dall'altra trovano posto le macchine. A seconda della fazione scelta, avrete a disposizione differenti classi, che spaziano dallo scout al fante semplice, passando per altre specializzazioni che consentono di utilizzare armi più o meno potenti. Gli scenari disponibili sono due e, in entrambi, il vostro scopo sarà quello di controllare il maggior numero possibile di basi, indicate da un'icona bianca che comparirà in alcuni punti del livello. Tutto quello che dovrete fare, per impossessarvene, è piazzarvi nelle vicinanze di suddetta icona e aspettare che assuma il colore della vostra fazione (verde per gli umani, rosso per le macchine). Il sistema di controllo sfrutta i classici tasti W, A, S e D per gestire gli spostamenti e il pulsante sinistro per attivare l'arma in vostro possesso (per passare in rassegna i gingilli di morte presenti nel vostro inventario potrete ricorrere alla rotellina). Da segnalare anche la presenza di veicoli guidabili nella mappa Downtown... Per poter giocare con Terminator 3 – Rise Of The Machines avrete bisogno di un processore a 500 MHz, 128 MB di RAM e di una scheda video con almeno 16 MB di memoria.

GENERE: FPS Multiplayer
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.t3game.com

Sonic Adventure DX - Director's Cut

La mascotte di SEGA sposa la terza dimensione e sbarca su PC, con tutti i suoi amici al seguito!

Chi, tra voi, è stato un fiero possessore del DreamCast targato SEGA, molto probabilmente conoscerà già questa incarnazione tridimensionale del porcospino più famoso di tutti i tempi. Se, invece, non rientrate nella categoria appena menzionata, installando il demo contenuto all'interno della directory \Sonic Adventure DX del volume 184 potrete colmare questa lacuna. Il gioco in questione è un simpatico platform in tre dimensioni, che vi farà vestire i panni di Sonic o di uno dei suoi cinque amici. Lo scopo del gioco è quello di recuperare i tre diamanti disseminati per lo scenario, impossessandosi, al tempo stesso, dei molti anelli che troverete nel livello. Questi "gioielli" rappresentano anche la vostra energia vitale: ogni volta che verrete colpiti, infatti, ne perderete alcuni e quando raggiungeranno quota zero passerete a miglior vita. Durante la fase di configurazione del gioco, potrete selezionare il tipo di controllo preferito tra i due proposti. Quello classico prevede che il pulsante sinistro del mouse venga premuto a ogni singolo spostamento, mentre quello "secondario" necessita solo di un unico input. Francamente, però, vi consigliamo di optare per la tastiera, che dà la possibilità di spostare Sonic con il semplice ausilio delle frecce cursore e della barra spaziatrice per saltare. I requisiti minimi prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, 64 MB di RAM e di una scheda grafica compatibile con le librerie DirectX 9.0.

GENERE: Platform 3D
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.sega.com/sonic

La simpatica Knuckles vanta delle animazioni davvero ben realizzate!

Crazy Taxi 3

Se i mezzi pubblici sono bloccati da uno sciopero selvaggio, a chi potete rivolgervi per raggiungere posti lontani e affollati? Ma ai tassisti, è ovvio...

Accendete i vostri bolidi e preparatevi a pigiare a fondo sull'acceleratore, gente! Quello che vi proponiamo all'interno della directory \Crazy Taxi 3 del volume 183 è uno dei dimostrativi più coinvolgenti del mese, e vi metterà alla guida di quattro differenti veicoli che si somigliano solamente per due aspetti: la pazzia dei conducenti e il fatto che siano dei taxi. Lo scopo del gioco è quello di riuscire a racimolare il maggior numero di soldi nei tre minuti concessi. Una volta scelto il vostro alter ego digitale, vi ritroverete nel bel mezzo di un trafficatissimo centro cittadino. Dovrete quindi avvicinarvi ai vostri clienti (avendo cura di fermarvi all'interno del cerchio colorato che li circonda) e aspettare che montino in macchina. Da lì in poi, dovrete semplicemente preoccuparvi di portarli a destinazione, magari evitando incidenti e cose di questo genere. Il sistema di controllo sfrutta le frecce cursore per spostare la macchina, la barra spaziatrice per effettuare i salti (sì, avete letto bene... potrete anche saltare) e la lettera X per attivare la retromarcia. Se volete, potete accendere i fari (caratteristica semplicemente cosmetica) premendo il tasto 1. Per poter giocare con Crazy Taxi 3 avrete bisogno di un processore a 500 MHz, 64 MB di RAM e di una scheda accelerata con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Arcade Automobilistico
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.empireinteractive.co.uk

In the Raven Shadow

Un genere dato per morto diverso tempo addietro sta lentamente e faticosamente risorgendo...

Contrariamente a ogni previsione, quest'ultimo periodo sta dimostrando che le avventure grafiche sono un genere tutt'altro che morto. I ragazzi della Cinemax, infatti, si preparano a lanciare la loro ultima fatica, che risponde al nome di In The Raven Shadow. La versione che vi proponiamo all'interno della directory \In The Raven Shadow del volume 183 (Demo\In The Raven Shadow per gli utenti Silver DVD) è un'evaluation version, che permette di testare il prodotto per qualche ora. Terminato il periodo di prova, potrete acquistare la versione completa del gioco direttamente online, alla modica cifra di 19.95 dollari (riceverete una chiave d'attivazione via mail, che andrà inserita nella schermata principale, la stessa che utilizzate per lanciare il gioco). In The Raven Shadow è una simpatica avventura old style, nella quale prenderete il controllo di un giovane monaco chiamato Severing. Il nostro eroe, ingiustamente accusato di atti di lussuria e di essere uno schiavo del demonio, avrà il "solo" compito di dimostrare la propria innocenza. Questo obiettivo lo porterà a compiere un lungo e pericolosissimo viaggio, che gli svelerà il vero senso della vita, della natura e della religione. Per spostare il vostro monaco preferito avrete bisogno solamente del mouse: con il tasto sinistro interagirete con l'ambiente, mentre con quello destro potrete passare in rassegna le varie azioni a vostra disposizione. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 350 MHz, accompagnato da 32 MB di RAM e da una scheda grafica che abbia almeno 4 MB di memoria video.

GENERE: Avventura Grafica
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.cinemax.cz/raven

Prince of Persia - Le Sabbie del Tempo

Due ciuffi ribelli, una bella donna da salvare, abilità da far impallidire Neo e un pugnale in grado di tornare indietro nel tempo. Ecco l'identikit del moderno principe di Persia...

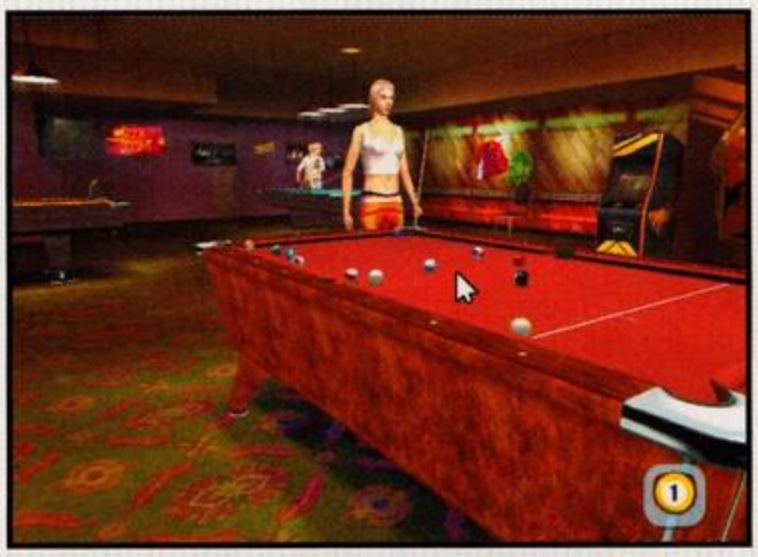
A distanza di qualche tempo dall'uscita nei negozi della versione completa, arriva sulla Silver Zone anche il dimostrativo di uno dei titoli più belli dello scorso anno. Prince Of Persia – Le Sabbie del Tempo rientra nella categoria degli action adventure in terza persona e vi permetterà di vestire i panni del principe che è comparso anche sulla copertina della vostra rivista preferita. Il demo mette a disposizione ben quattro livelli, estrapolati dalla versione finale, che vi daranno la possibilità di prendere dimestichezza con il complicato sistema di controllo e di toccare con mano l'assoluta bontà del prodotto. Per muovere il principe dovrete ricorrere ai tasti W, A, S e D, mentre per quanto riguarda gli attacchi (disponibili solamente dal terzo livello in poi), potrete rivolgervi al tasto sinistro del mouse. Con quello destro, invece, sarete in grado di compiere delle mosse speciali, che variano a seconda del punto dello scenario in cui vi trovate. Premendolo mentre siete nei paraggi di un muro, infatti, potrete correre sulla parete in questione, mentre azionandolo quando avete di fronte un ostacolo potrete tentare un'estemporanea scalata. La barra spaziatrice viene impiegata per saltare, mentre il tasto F permette di passare in modalità prima persona, fondamentale per analizzare al meglio il livello in cui vi trovate. Una volta entrati in possesso del pugnale del tempo (al termine del secondo quadro), potrete riavvolgere la vostra "vita" con la semplice pressione della lettera R. Tenete bene a mente che le cariche disponibili sono limitate (e indicate dai "bollini" che compaiono a sinistra dell'interfaccia) e possono essere ripristinate solamente succhiando energia ai nemici. Per poter giocare con Prince Of Persia – Le Sabbie del Tempo avrete bisogno di un processore a 800 MHz, 256 MB RAM e di una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria.

GENERE: Action Adventure in terza persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.prince-of-persia.com

Indicando il vostro avversario e premendo il tasto destro del mouse potrete facilmente passare alle sue spalle.

World Championship Pool 2004

Una stecca, delle palle colorate piene e vuote e un grosso tavolo munito di buche: volete anche una birra?



Quello di cui ci apprestiamo a parlare è un titolo che ha già avuto modo di farsi conoscere e apprezzare su Xbox. World Championship Pool 2004, sviluppato dalla Blade Interactive e prodotto dalla Jaleco, vi metterà nei panni di un giocatore di biliardo e vi darà la possibilità di cimentarvi nelle differenti specialità che caratterizzano questo sport. Il demo, in particolare, consente di scegliere tra 8 e 9 palle e di impersonare Earl Strickland, uno dei migliori giocatori americani di sempre. Il sistema di controllo sfrutta sia il mouse che la tastiera... vediamo come! Con il tasto Q potrete decidere l'angolo d'impatto tra la stecca e la pallina, mentre con le lettere H e T potrete attivare, rispettivamente, la Head e la Target cam, che mostrano l'azione da punti di vista diversi. Se vi sentite dei veri professionisti, o semplicemente volete aggiungere un pizzico di realismo a questa bella simulazione, potrete disattivare l'aiuto sulla mira con la semplice pressione del tasto X. Per spostare la vostra palla (a seguito di una "bevuta" dell'avversario o all'inizio della partita), la lettera M è quello che fa per voi. Per controllare il tiro potrete sia spostare il mouse, sia rivolgervi alle lettere W, A, S e D (o ai tasti cursore, esattamente come negli FPS), mentre per confermarlo sarà sufficiente premere due volte il tasto sinistro (dopo il primo click potrete decidere la potenza semplicemente spostando in alto o in basso il vostro fidato topolino). I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, 64 MB RAM e di una scheda video che abbia almeno 16 MB di memoria.

GENERE: Simulatore di biliardo
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.jaleco.com/wcp2004/

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

AVG ANTI-VIRUS 6.0 FREE EDITION BUILD 564

www.grisoft.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna, versioni commerciali da 33.00 $

■Cominciamo con un programma utile per tenere sotto controllo i sempre più diffusi virus: la versione che trovate sul CD di questo mese è completamente freeware, può essere aggiornata via Internet, non ha scadenze né limiti di utilizzo, ma rispetto alle release commerciali offre una interfaccia utente più limitata e non consente pianificazioni avanzate e scansioni personalizzate del sistema. Per installare AVG dovrete disporre di una connessione alla Rete, con la quale accedere al sito ufficiale e ottenere - gratuitamente - un codice unico di attivazione, alla pagina http://www.grisoft.com/us/us_dwnl_free.php.

CACHEMAN XP 1.00

www.outertech.com
Sistema operativo: Windows 2000/NT/XP
Licenza: shareware senza scadenza
Registrazione: limitazioni al programma

■CachemanXP è una utility progettata per aumentare la velocità e la stabilità del computer intervenendo nell'ottimizzazione di diverse memorie cache (RAM, disco fisso, file di swap, ecc.), nella deframmentazione della RAM e nel conseguente recupero di memoria disponibile. Non mancano le opzioni d'impostazione di svariati parametri di sistema.

CDBURNERXP PRO 2.1.7

http://hem.bredband.net/cdburnerxp/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Quando si acquista un masterizzatore, solitamente viene dato in bundle del software per gestire la scrittura sui supporti ottici; purtroppo, però, capita spesso di incappare in programmi non proprio recentissimi, i cui aggiornamenti sono disponibili solo a pagamento o comunque privi di molte delle funzioni del pacchetto "completo". Che fare? La risposta si chiama CDBurnerXP Pro, un tool di masterizzazione completamente freeware con supporto per le varie tecnologie burn-proof, che permette di scrivere CD e DVD dati e CD audio su tutti i formati attualmente esistenti: CD-R, CD-RW DVD+R/RW DVD-R/RW. L'elenco dei masterizzatori pienamente supportati si trova all'indirizzo http://hem.bredband.net/cdburnerxp/support.htm

JEXT 3.2

www.jext.org
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: GNU General Public License
Registrazione: nessuna

■Questo editor di testo, sviluppato completamente in Java, mette a disposizione dell'utente colorazione della sintassi del codice presente nel documento, auto indentazione, browser integrato, editing HTML avanzato, libreria di appunti personalizzabile e la localizzazione in italiano dell'interfaccia utente. Tra le numerose sintassi correttamente riconosciute troviamo Java, C, C++, C#, ASP, PHP, Python, Perl, Ruby, TeX, XHTML, XSLT, Eiffel, JSP.

TREESIZE PROFESSIONAL 3.02

www.jam-software.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware
Registrazione: 35 $

■Non vi è mai successo di avere il disco fisso pieno e di non sapere come mai? O meglio, di non avere idea del perché si sia improvvisamente riempito, di dove si siano annidati i file che l'hanno saturato? TreeSize è un'eccellente utility che scandaglia il disco fisso e genera un dettagliato rapporto sullo spazio occupato da tutte le cartelle e relative sottocartelle.

BSPLAYER 1.00

www.bsplayer.org
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware per uso non commerciale
Registrazione: nessuna

■Siete alla ricerca di un player video praticamente universale, in grado di riprodurre senza troppa fatica tutti gli innumerevoli formati presenti oggigiorno? BSplayer, giunto finalmente alla release 1.00 dopo tante beta, è il programma che fa per voi: piccolo, compatto, veloce da caricare, con un sacco di feature davvero accattivanti, tutto in italiano. Non ultimo, è completamente gratuito!
Il programma supporta i seguenti formati: avi / mpg / asf / wmv / wav / mp3 / ecc., con particolare attenzione ai DivX. La visualizzazione di un film richiede l'installazione dei giusti codec audio e video.

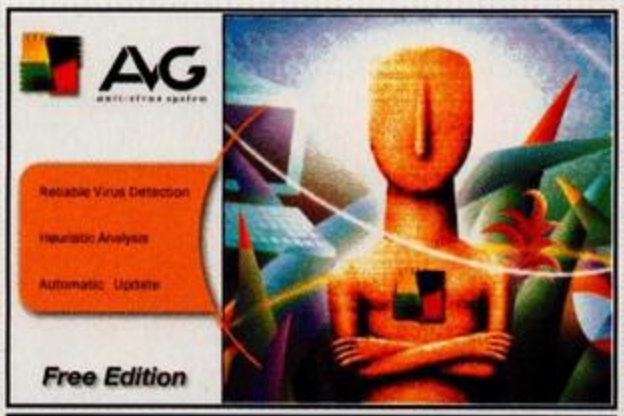
CPUCOOL 7.2.9

www.podien.de
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 21 giorni, limitazioni al programma
Registrazione: 15 €

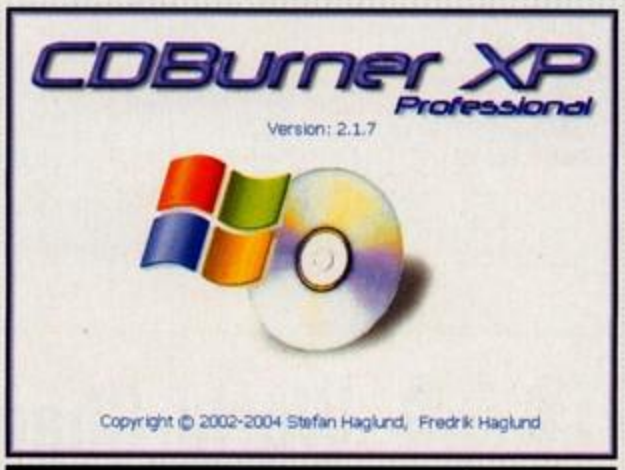
■Il raffreddamento della CPU, utile in generale ma soprattutto sui sistemi overcloccati, viene gestita da un driver di tipo VxD installato con il programma, che può essere attivato all'avvio del sistema e controllato dal software residente di CPUCooL. Così facendo, il processore verrà portato a basso regime ogni qualvolta lasceremo il computer privo di compiti da svolgere. Inoltre, è possibile assegnare a CPUCooL diversi compiti, tra cui l'ottimizzazione della memoria, del bus di sistema e tante altre cosucce.

FRESHVIEW 1.40

www.freshdevices.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware



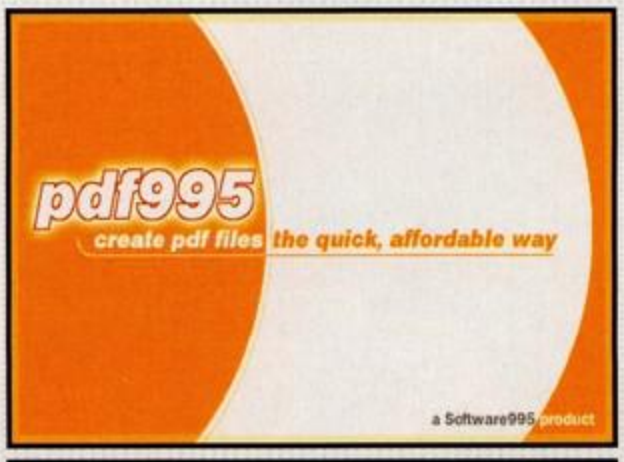
AVG ANTI-VIRUS 6.0



CDBURNERXP PRO 2.1.7

JEXT 3.2

BSPLAYER 1.00



PDF995 6.46S

WEBCAM XP PRO

PIXIA 3.0

POST-IT

TEAMSPEAK 2.0

Registrazione: gratuita da effettuare online

■FreshView, l'ultima "fatica" della FreshDevices, è un visualizzatore di immagini e file multimediali, icone, audio e video. Come molti altri programmi del genere, permette di visualizzare in anteprima tutto il contenuto di una cartella (sotto forma di thumbnail), lanciare uno slideshow delle immagini che contiene e creare semplici ma funzionali album HTML. I formati supportati sono ben ottantasei!

PDF995 6.46S

www.pdf995.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, senza scadenza
Registrazione: 9.95 $ per eliminare la pubblicità

■pdf995 è un programma che installa una nuova "stampante" per Windows, in grado di creare file in formato .pdf. Per qualunque documento (testo, doc, html, immagini, foto) vogliate la versione in pdf, non dovete far altro che aprire l'applicazione che lo gestisce, selezionare il comando di stampa, dall'elenco delle stampanti selezionare PDF995 e dare l'OK: si aprirà una finestra di dialogo, all'interno della quale dovrete specificare il nome del file e la posizione in cui salvarlo.

WEBCAM XP PRO

www.webcamxp.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 21 giorni, limitazioni al programma
Registrazione: 99.95 $

■Avete una o più webcam da gestire? Nessun problema: WebCamXP Pro permette di rendere disponibile via Web, sia con protocollo http che ftp, fino a cinque sorgenti video contemporaneamente; è possibile aggiungere effetti video e scritte ai diversi flussi, gestire i possibili utenti con username e password, impostare un limite di tempo per la visione delle webcam e persino sfruttare le telecamere come sensori di movimento. La versione PRO offre infine la possibilità di controllare il programma da remoto.

D3D RIGHTMARK 1.0.4.9

www.rightmark.org
Sistema operativo: Windows 98/ME/XP
Licenza: open source
Registrazione: nessuna

■Il ricambio dell'hardware avviene con sempre maggiore frequenza, costringendo noi poveri utenti a "rincorrere" gli ultimi ritrovati della tecnologia per avere computer in grado di reggere adeguatamente il carico di lavoro imposto dagli ultimi videogiochi.
In quest'ottica, un benchmark, ossia uno strumento per la misurazione delle capacità di calcolo del proprio computer, è quanto mai utile. Quello che vi proponiamo questo mese è un tool di tipo tradizionale (dopo i vari Aquamark, 3DMark, GIExcess, che puntavano su un aspetto più ludico che tecnico), con una batteria di test cosiddetti "sintetici" (ossia predeterminati) volti a misurare la potenza di calcolo del vostro computer in ambito grafico. I test effettuati sono cinque: Pixel Filling, Geometry Processing Speed, Hidden Surface Removal, Pixel Shader e Point Sprites.

PIXIA 3.0

http://park18.wakwak.com/%7Epixia/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Nel mondo dei programmi di grafica non esistono solo Photoshop e Paint Shop Pro, ma molte altre realtà più o meno conosciute come questo Pixia, segnalatomi da un nostro anonimo lettore. Si tratta di una utility giapponese nata dalla mente di Isao Maruoka, giunta ormai alla versione 3.0, completamente gratuita e che molti appassionati di disegno digitale potrebbero trovare quantomeno interessante da provare.

POST-IT SOFTWARE NOTES LITE

www.3m.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: versione Standard - 14.95 $ / versione Professional - 24.95 $

■Dopo tanti software che gestiscono i cosiddetti post-it virtuali, possiamo questo mese presentarvi la versione elettronica dei foglietti gialli scritta dalla casa che i post-it li produce per davvero, ossia la 3M! Se avete dozzine e dozzine di appunti e note sparsi sulla scrivania o più probabilmente sui lati del monitor, se non riuscite mai a organizzare gli appuntamenti e gli impegni in maniera razionale, forse è il caso di prendere in considerazione un programma come questo, che oltre alla firma 3M ha il vantaggio di essere completamente gratuito.

QUINTESSENTIAL CD 4.11 ITA

www.quinnware.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Quintessential CD è un lettore multimediale davvero completo, in grado di offrire supporto per ogni formato audio esistente.
Di default il programma legge CD musicali, file mp3, ogg, wav e snd, ma la lista si allunga rapidamente grazie alla presenza dei numerosi plug-in che abbiamo inserito nel CD. È possibile "rippare" le tracce audio e convertirle in mp3, wma o qualsivoglia formato desideriate. Quintessential CD offre inoltre un completo equalizzatore, la possibilità di cambiare l'aspetto e l'interfaccia del programma con delle skin davvero intriganti, nonché una funzionale integrazione con CDDB, il database di dischi di Internet.
Non ultimo, il programma è localizzato in italiano.

TEAMSPEAK 2.0

www.winxp-manager.com
www.teamspeak.org
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP/Linux
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Se seguite la FragZone da qualche tempo o vi appassiona il multiplayer, allora non credo che questo programma vi sia del tutto sconosciuto. Se, invece, state cercando un valido strumento per la comunicazione vocale via Internet, ottimo per parlarsi durante le partite online ma anche per risparmiare sulle bollette del telefono, ecco l'utility che fa per voi!
Tutto quello di cui avete bisogno è una connessione alla Rete, una scheda sonora full duplex, un paio di casse e un microfono.
Se non avete un modem a carbonella e non state scaricando l'inferno da Internet, la qualità della conversazione a due o più persone è di livello più che accettabile.

CHAOS UT EVOLUTION 2

Gioco: Unreal Tournament 2003
Versione: 2.0

ChaosUT2: Evolution è un MOD per UT2k3 che apporta divertenti modifiche allo schema di gioco e alle armi. Nel lungo periodo trascor-

so dall'ultima versione rilasciata il lavoro è proceduto velocemente, giungendo poco fa all'ennesima release interna, debuggata e con succose aggiunte e modifiche in tutti i campi. Merita sicuramente attenzione il lavoro che è tuttora in corso per quanto riguarda i duelli all'arma bianca: la difesa è sotto costante controllo e sono state aggiunte persino delle parate "in acrobazia" (anche molto tamarre direi, basta guardare la foto qui a lato...).

MAFIA BLUE MOD

Gioco: Mafia
Versione: Beta 1.0

Con la Mafia non si scherza: se avete finito questo fantastico gioco degli Illusion Softworks, vi sarete accorti del fatto che Tommy Angelo ha afferrato da tempo questo

concetto. Alcuni giocatori hanno pensato di cambiare radicalmente l'aspetto dell'applicazione, inventandosi una Lost Heaven completamente alternativa, con vetture moderne, molto similmente a quanto accaduto con il Modern MOD per GTA III. Sicuramente da provare!

RAGNAROK ONLINE

Gioco: Ragnarok online
Versione: Open Beta

Osannato dai nipponici, osteggiato dagli americani, trattato con una certa diffidenza dagli europei, arriva tra i solchi argentei del nostro DVD anche Ragnarok Online. Questo client, gratuito per un limitato periodo di tempo, ha dato qualche grattacapo a tutti gli appassionati di giochi di ruolo in stile manga intenzionati a farsi coinvolgere da questo enorme

MMORPG. Oggi Ragnarok conta milioni di sottoscrittori nell'area del Pacifico, e ora sta iniziando a guadagnare nuovi adepti anche tra gli estimatori di Dark Age of Camelot ed Everquest. Se avete una carta di credito e molto tempo a disposizione, potrebbe essere il vostro nuovo passatempo per la prossima primavera.

SAS: INTO THE LION'S DEN

Gioco: Unreal Tournament 2003
Versione: 1.0

È stato rilasciato un nuovo MOD per UNREAL TOURNAMENT 2003 sulla falsariga di Counter-Strike: il suo nome è SAS: Into the Lion's Den: in pratica, si tratta di una modification di combatti-

mento urbano e semiurbano che prende a riferimento la storia del pluridecorato Reggimento Inglese, ritenuto da molti il migliore del mondo in fatto di operazioni speciali. Quella che vi proponiamo in questa sede è la prima versione Beta, che introduce ben sedici tipi di armi, vari modelli per ogni fazione, ben dodici mappe multigiocatore e una tonnellata di altre nuove caratteristiche pronte a farvi venire letteralmente l'acquolina in bocca.

DTM 2002

Gioco: F1 Challenge 99-02
Versione: 1.0

Tra le pagine della Fragzone di TGM Online vi avevamo parlato di un promettente MOD per F1CH dedicato al campionato di Gran Turismo tedesco il cui sviluppo era risultato piuttosto problematico tanto da far dubitare sull'effettiva buona riuscita del progetto stesso. Siamo lieti di annunciarvi che i ragazzi della German Sim Mod Fundation, ovvero GSMF (in barba a tutti gli uccellacci del malaugu-

rio sparsi in giro per la Rete), sono riusciti a completare questo mastodontico lavoro rendendo disponibile al pubblico proprio alla vigilia di Natale il tanto atteso DTM 2002 MOD per il noto simulatore automobilistico di EA Sports. La modification è distribuita in un file unico di circa 220MB, il quale non mancherà di soddisfare la vostra voglia di correre su vetture a ruote coperte dopo lo strepitoso successo di GTR ed ETCC...

FREE RUSSIA CAMPAIGN

Gioco: Ghost Recon
Versione: 1.0

Di TGM potete dire di tutto (i redattori sono brutti, la copertina si arrizza, l'edicolante non ve la tiene da parte), ma non che non sappiamo valorizzare i giochi che vi regaliamo. Dopo il successo di Ghost Recon dello scorso settembre e il vagone di MOD rilasciati seduta stante, abbiamo proseguito con la release di numerosi add-on single player che hanno contribuito ad aumentare la spaventosa longevità della campagna singola di questo gioco.

Questo mese siamo qui con un MOD di dimensioni piuttosto ridotte, ma caratterizzato da una longevità piuttosto consistente che vedrà impegnati i fantasmi tra le steppe russe, per una campagna singola tutta da scoprire. Sono dieci missioni in cui dovrete combattere una fazione terroristica d'ispirazione neocomunista, intenzionata a maneggiare con un po' troppa disinvoltura qualche chiletto di plutonio...

NEMESIS MISSION PACK

Gioco: Strafleet Command III
Versione: 1.0

Era un po' di tempo che l'Activision non rilasciava del materiale interessante per Starfeet Command III: in questa occasione, la società ha ben pensato di rimediare con un prodotto decisamente interessante, anche se non certo dedicato al grande pub-

BAD BOYS™ II

CHE VUOI FARE?

Scegli di diventare Mike o Markus e sconvolgi le strade di Miami. Ti aspetta un'avventura da brivido, tra esplosioni, sparatorie e combattimenti all'ultimo sangue. Muoviti! Prova subito il nuovo mondo di Bad Boy II e... divertiti!

DA FEBBRAIO DISPONIBILE IL DOPPIO DVD.

WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM

PlayStation.2 XBOX PC CD-ROM NINTENDO GAMECUBE COLUMBIA PICTURES BLITZ GAMES EMPIRE INTERACTIVE LEADER

Bad Boys II: TM & © 2003. Columbia Pictures Industries, Inc. Bad Boys 2 Interactive Game (all object code, all other software components, and certain audiovisual components only) © 2002 Blitz Games Limited and Empire Interactive Europe Limited. Empire and "□" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. Nintendo GameCube and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. All rights reserved.

www.leaderspa.it

blico come Starfeet Command III. Nemesis add-on propone agli appassionati trekker una nuova campagna single player per la conquista dello spazio ai danni delle classiche razze avversarie della leggendaria Enterprise, come Klingon e Romulani. Le missioni sono veramente molto belle, particolari e complesse: se non potete fare a meno della vostra dose di Star Trek quotidiana, basta mettere mano al suo eseguibile...

URBAN CHAOS

Gioco: Jagged Alliance 2

Versione: 1.0

■Vi ricordate di Jagged Alliance 1 e 2? Per i fanatici del genere "organizza la squadra e mandala al macello", ecco un prodotto che non mancherà di suscitare parecchio interesse. I ragazzi della M.O.D. Squad infatti hanno reso disponibile una nuova, fantastica modification

per le edizioni in inglese del secondo capitolo di Jagged Alliance: Urban Chaos include nuove mappe, nuovi personaggi giocanti e soprattutto un'intera campagna completamente inedita tutta da giocare con nuovi filmati d'introduzione e d'epilogo, nuove fazioni da combattere e molto altro ancora...
Gli sviluppatori consigliano di installare Urban Chaos su una versione "pulita" di Jagged Alliance 2 (ovvero priva di ulteriori MOD), e di installare subito questo piccolo aggiornamento che corregge i primi problemi del gameplay.

NROS TRACK PACK 2004

Gioco: Nascar Racing Season 2003

Versione: 1.0

■Il sito del NROS ci ha segnalato il rilascio di un interessante track pack completo contenente dodici tracciati aggiuntivi per Nascar Racing 2003, ovvero tutti i circuiti ufficiali della stagione 2004 nros.org. Questo pack vi mette a disposizione un sacco di piste, tra cui Daytona 2004, Gateway, Homestead 2003, Indianapolis Raceway Park, Kentucky, Memphis, Mesa Marin, Milwaukee, Nashville, Nazareth, Phoenix 2003 e Pike Peak. Per altri file, circuiti o tutto quello che vi serve, fate un salto sul sito di NROS: http://www.nros.org.

MECHWARRIOR 4 COOP MOD

Gioco: Mechwarrior 4 Vengeance & Black Night

Versione: 1.0

■Caspita! Avete mai pensato di pilotare i fantastici robottoni della serie Mechwarrior, combattendo durante le missioni singole con alcuni dei vostri migliori amici in carne e ossa? Ebbene, da oggi grazie a questo nuovo MOD per Mechwarrior 4 e per i suoi add-on Black knight e Vengeance è possibile fare tutto ciò. Si tratta di una modification dal peso piuttosto contenuto che permetterà fino a cinque giocatori a bordo di altrettanti mech di affrontare le missioni singole proposte nel gioco originale e nei

due add-on appena citati: una bella soluzione per un LAN party diverso dal solito, direi...
Per godere dei servigi di questa simpatica espansione, occorre avere installato sul proprio PC sia il gioco originale che gli altri due pacchi appena citati. Oltre a tutto ciò, nell'eseguibile è stato incluso un piccolo bugfix che risolve un problema di installazione.

SPEARHEAD MOD PACK

Gioco: Moh: aa - Spearhead

Versione: 1.0

■Non si può certo dire che le modification per Spearhead (l'add-on ufficiale di Electronic Arts per quel capolavoro che è Medal of Honor) siano spuntate come funghi da sotto gli alberi.
Inaspettatamente, però, qualche fan del gioco EA ha ben pensato di produrre un pacchetto onnicomprensivo contenente varie modifiche al gameplay delle mappe contenute in questa espansione breve

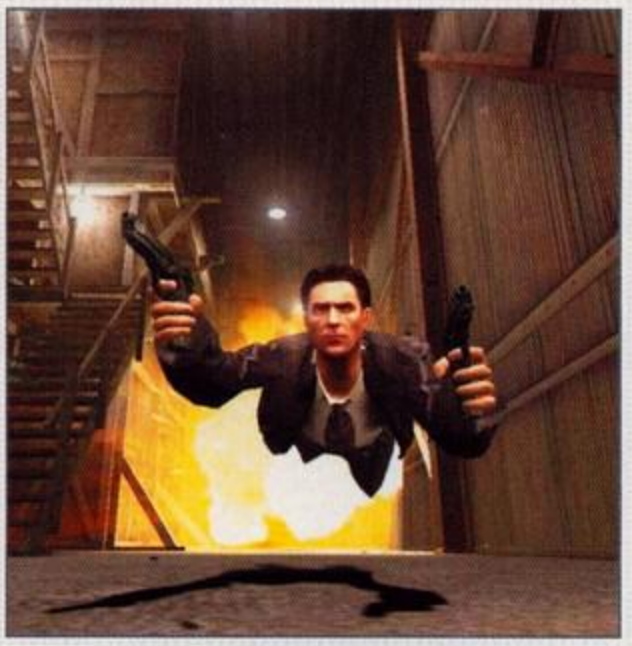
ma piuttosto intensa. La carne al fuoco comprende varie modifiche al gameplay delle singole mappe, nuove skin e persino una serie di lavori inediti che i fan più sfegatati della Seconda Guerra Virtuale non possono lasciarsi sfuggire...

A SECOND CHANCHE CHAPTER ONE

Gioco: Max Payne 2

Versione: 1.0

■Non vi sono bastate le modification per Max Payne 1 e 2 pubblicate da un paio di mesi a questa parte? Se la risposta è positiva, non ci resta che portare alla vostra attenzione un nuovo MOD nato per far parte di una serie di capitoli legati alla progressione di quelli narrati nella trama originale di Max Payne 2. In questo caso, stiamo parlando esclusivamente del primo capitolo di MP2: il Second Chanche Chapter One riguarda personaggi e scenari della prima parte dell'avventura, rimaneggiati attraverso una trama inedita, nuove scene animate e una nuova serie di scontri con i cattivi della situazione. Nella mente degli sviluppatori, i MOD



della serie Second Chanche dovrebbero affiancarsi a ognuno dei capitoli originali del gioco: visto l'ottimo lavoro svolto con questa prima prova, siamo i primi a sperare in una sequela di puntate...

Cellulare spento?

SHOOT

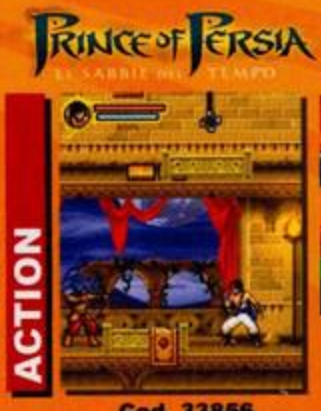
Cod. 26368
Mod. A-C-D-E-F-G-L

Cod. 77634
Mod. E

Cod. 67462
Mod. C-D-G-I-L

Cod. 70946
Mod. C-D-F-G-L-M

ACTION



Cod. 33856
Mod. D-E-F-G-H

Cod. 28986
Mod. A-D-E-F G-H-M

Cod. 51659
Mod. D-E-F-G-H

Cod. 71397
Mod. D-E*-F-G*-H*

Cod.13244
Mod. D-E-F-G-H

SPORTS

Cod. 88892
Mod. C-D-E-F-G*

Cod. 89057
Mod. C-D-E-F-I-L

Cod. 75311
Mod. A-C-D-E-F G-H-I-L

Cod. 23627
Mod. B-C-D-E-F M-N-Q

Cod. 36807
Mod. B-C-D-E-F I-L-M

Cod. 63215
Mod. C-D-F-L-P

PLATFORM

Cod. 34282
Mod. D-E-F-G-H

Cod. 82482
Mod. A-B-C-D-E F-G-H-L-M-N-Q

Cod. 44938
Mod. A-D-G

PUZZLE

Cod. 61609
Mod. A-B-C-D-E-F-I-L

Cod. 19018
Mod. C

Cod. 99533
Mod. C

Cod. 52611
Mod. C-L

Accendilo con i giochi Virgilio!

**Versione del gioco disponibile da dicembre*

MODELLI COMPATIBILI: (in caso di problemi di download contattaci a: javasupport@gameloft.com)
[A: Motorola T720] [B: Sony Ericsson T610] [C: Nokia 3410]
[D: Nokia 3510i] [E: Nokia 3650, 7650, N-Gage]
[F: Nokia 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250]
[G: Sharp GX-10] [H: Sharp GX-20] [I: Siemens C55]
[L: Siemens M50] [M: Siemens M55, S55] [N: Siemens SL55]
[P: Nokia 6310i] [Q: LG 5300i, 5400]

PER TUTTE LE INFORMAZIONI E I DETTAGLI VISITATE:
http://gameloft.mobile.virgilio.it

SERVIZIO RISERVATO AGLI ADULTI. CONTENUTO NON EROTICO

Chiama subito il numero 899 289 900

Inserisci il codice del gioco, oppure segui le istruzioni a voce per consultare il catalogo completo. La chiamata costa 1,8 euro al minuto (iva compresa) e in circa due minuti e mezzo il gioco potrà essere scaricato.
La durata massima non sarà superiore a otto minuti.

CONTROLLA A LATO LA LISTA DEI TELEFONI COMPATIBILI E VERIFICA ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI PER ACCEDERE AI SERVIZI SUL SITO:
http://gameloft.mobile.virgilio.it
VERIFICA ATTENTAMENTE CHE IL TUO CELLULARE SIA CONFIGURATO PER LA CONNESSIONE WAP. CONTROLLA LA VERSIONE SOFTWARE COMPATIBILE CON IL TUO CELLULARE SUL SITO:
http://gameloft.mobile.virgilio.it

IN COLLABORAZIONE CON gameloft

virgilio
IL BELLO DI INTERNET

© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Sam Fisher, Speed Devils, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubisoft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. XIII: © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ROGUE SPEAR: BLACK THORN

gioco allegato

Paolo Besser giocoallegato@xenia.it

SVILUPPATORE
Red Storm Entertainment

PUBLISHER
UbiSoft

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

SITO
www.ubisoft.com

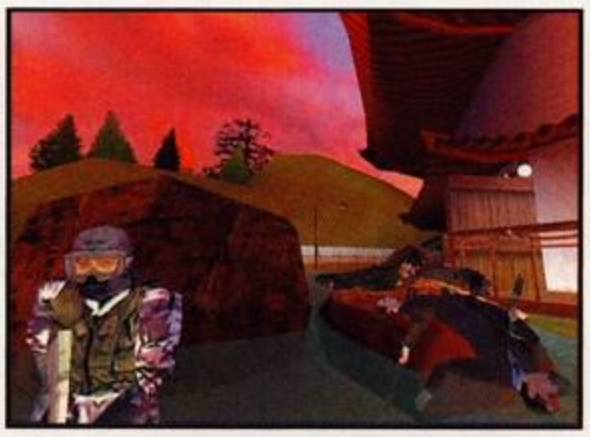
TGM ONLINE www.tgmonline.it

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM!

TGM questo mese regala un gioco di scottante attualità: Black Thorn, l'ultima espansione per il celeberrimo Rainbow Six Rogue Spear. Al comando di una squadra di specialisti, dovremo liberare tutti gli ostaggi ed eliminare i terroristi!

Black Thorn è un gioco duro, uno di quegli spara e fuggi in cui il cervello conta molto di più delle armi. È infatti la più recente espansione di Rainbow Six Rogue Spear e, anche se il termine "espansione" potrebbe trarvi in inganno, non è necessario avere il titolo in questione per poter giocare: Black Thorn, infatti, funziona tranquillamente anche da solo. Vi chiediamo, tuttavia, di fare molta attenzione al processo di installazione perché, a causa di alcuni inconvenienti tecnici dovuti al master originale, sarà un po' diversa dal solito.

BLACK THORN È UN GIOCO DURO, UNO DI QUEGLI SPARA E FUGGI IN CUI IL CERVELLO CONTA MOLTO DI PIÙ DELLE ARMI



▲ **Le operazioni militari della squadra Rainbow vi porteranno in tutto il mondo...**

◀ **Usate la possibilità di sporgervi dagli angoli, perché i nemici ci impiegano poco a infilarvi una pallottola nel cranio!**

INSTALLAZIONE

Prima di tutto, occorre inserire il CD del gioco nell'apposito lettore, ma questa non dovrebbe essere una novità. Fatto

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o perlomeno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito http://giocoallegato.tgmonline.it, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it.** Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it.** Usate quella giusta.

◀ Il chiaro segnale del nostro passaggio sarà l'ammontare dei cadaveri. Occhio a non finire tra questi!

HARDWARE

Per uccidere i terroristi occorre un processore a 266 MHz (meglio 500), 64 MB di RAM (meglio 128), 650 MB di spazio libero su disco fisso, scheda grafica 3D con almeno 4 MB di RAM (meglio 16), e compatibile con librerie DirectX 8.1; Windows 95, 98, ME, 2000 o XP. Gioco in Inglese e manuale in Italiano.

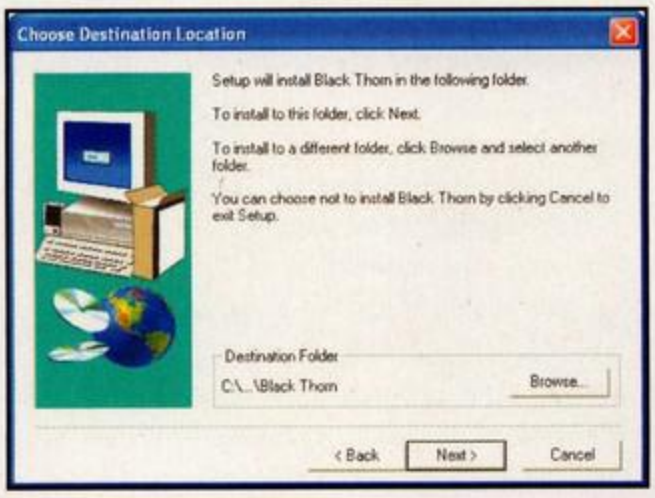
▲ Prima di ogni missione vi verranno mostrati gli obiettivi da completare.

▲ Questi due terroristi rossi hanno appena smesso di costituire una minaccia.

▲ La grafica non è dettagliatissima, ma svolge egregiamente il suo dovere. Il sangue si può disattivare.

ciò, la procedura di installazione partirà automaticamente. Se sul vostro sistema l'autorun dovesse essere disabilitato (può capitare se avete installato software per masterizzare o altri programmi che gestiscono a modo loro i CD-ROM), aprite il contenuto del CD con "Risorse del computer" (o Gestione Risorse, o Explorer a seconda della versione di Windows), e lanciate manualmente il file INSTALL.BAT (o anche soltanto INSTALL, dipende dalla vostra configurazione), cliccandoci sopra due volte con il tasto sinistro del mouse. Al primo avvio, la procedura di installazione partirà automaticamente, aprendo un paio di finestre sullo schermo: quella del gioco, e quella della patch. Normalmente, in primo piano dovreste vedere la finestra di installazione del gioco. Se così non fosse, NON installate ora la patch, ma cliccate sulla finestra di setup del gioco.

Vi verrà chiesto se installare solo Black Thorn o se inserire anche il servizio di gioco centralizzato online Ubi.com. Ovviamente, se intendete giocare in multiplayer e non avete mai installato questo programma prima d'oggi, scegliete la seconda opzione. Accettate le condizioni di licenza del prodotto (è la solita formalità), e attendete che sullo schermo compaia la finestra di dialogo che vi consente di cambiare il percorso di installazione del gioco:
Tale percorso è, normalmente,
C:\Programmi\Red Storm Entertainment\Black



Thorn, e questa è la cartella in cui noi vi consigliamo vivamente di installare il gioco. Se proprio volete cambiare percorso, segnatevelo da qualche parte perché presto vi tornerà utile. Cliccate su OK o su Next nei prossimi passaggi,

▲ Premendo il tasto F1 si può passare dalla visuale in prima persona a quella in terza, e viceversa.

INSTALLATE CORRETTAMENTE LA PATCH O IL GIOCO NON FUNZIONERÀ!

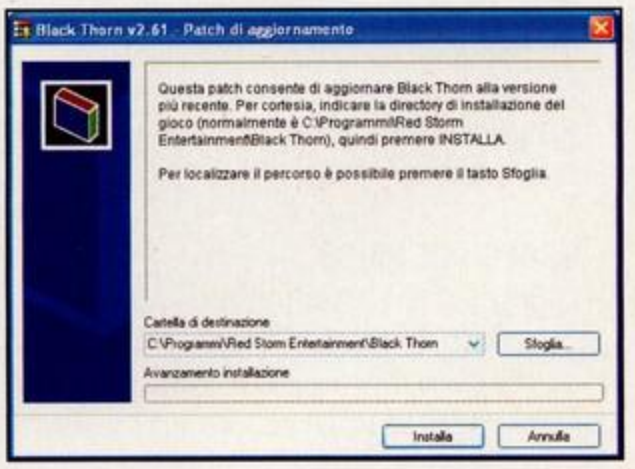
e i file del gioco verranno copiati sul disco fisso.

Al termine della procedura, sarà possibile installare le librerie DirectX 8. Chi fino a oggi non le avesse mai installate (per esempio su un PC dotato soltanto di Windows 95), può approfittarne. Gli utenti di Windows XP non dovranno installarle in quanto fanno già parte del sistema operativo. In ogni caso, vi ricordiamo che sono già fuori le DirectX 9.0b (le trovate anche sui CD

e DVD allegati alla rivista) e che tutti farebbero bene a installare quelle. Se proprio non sappiamo cosa fare, clicchiamo su OK e attendiamo che l'installer determini da solo se è il caso di aggiornare o meno le librerie.

ORA (E SOLTANTO ORA) LA PATCH!

Terminato il processo di installazione, dovrebbe rimanere sullo schermo la finestra di installazione della patch v2.61, che vi mostriamo nella foto che segue.



▲ Cucù! Questo simpatico terrorista ci ha appena sparato una fucilata in testa. Fine della missione.

Come potete notare, in basso c'è una casella che riporta il percorso di installazione standard di Black Thorn. Esso, ve lo ricordiamo, è C:\Programmi\Red Storm Entertainment\Black Thorn. Se però avete installato il gioco da un'altra parte, dovrete cliccare sul pulsante SFOGLIA e raggiungere il percorso di installazione da voi scelto, in modo che i due valori coincidano. Fatto ciò, sarete pronti a proseguire, semplicemente cliccando INSTALLA. Tenete presente che questo passaggio è fondamentale, o il gioco non funzionerà del tutto, lamentandosi dell'assenza del CD originale. Se, per purissimo caso, doveste aver installato la patch per sbaglio PRIMA del gioco, non preoccupatevi più di tanto, perché "recuperarla" è semplicissimo. Basterà infatti aprire il contenuto del CD con "Risorse del computer", spostarsi nella directory "Patches" e avviare manualmente il programma BlackThornUpdate261.exe.

Una volta terminata questa procedura di aggiornamento, sarà possibile cominciare a giocare. Il modo più semplice per avviare il gioco consiste ovviamente nell'estrarre il CD e reinserirlo, in questo modo apparirà il più familiare menu d'avvio di Black Thorn.

Scegliete "Play Black Thorn" e divertitevi! Come sempre, è possibile lanciare il gioco anche dal Menu Avvio di Windows, cliccando sul pulsante

Start nella barra delle applicazioni, e scegliendo il percorso Programmi > Red Storm Entertainment > Black Thorn > Black Thorn.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di Black Thorn è sostanzialmente quello di eliminare tutti i terroristi presenti in ogni scenario, cercando di mantenere in vita tutti gli ostaggi. La perdita di una vita innocente segnerà la fine immediata e prematura della missione. Perdere un soldato, invece, significa semplicemente non averlo più a disposizione nelle missioni successive. Ogni scenario si gioca in un'area limitata e con un numero variabile di nemici, che crescono sia per numero sia per intelligenza a seconda del livello di difficoltà che avete scelto. Ogni operazione è divisa in tre fasi: scelta della squadra (roster), pianificazione e azione. La scelta della squadra più giusta dipende dalla situazione contingente, dagli specialisti a disposizione, e dalla strategia con cui intendete liberare gli ostaggi. In ogni caso, dovrete scegliere fino a otto soldati, che andranno poi suddivisi in quattro squadre da due elementi ciascuno. Fatto ciò, potrete assegnare le armi a ciascun soldato e poi seguirà la fase di pianificazione.

Questa seconda fase avviene su una cartina topografica, e consiste sostanzialmente nell'assegnare a ogni squadra un percorso da compiere. Per farlo occorre cliccare dapprima sul punto d'ingresso iniziale, e poi su un punto a scelta della cartina. Va assegnato almeno un waypoint per ogni squadra prima di poter entrare finalmente in azione. Ci rendiamo conto che si tratta di una procedura laboriosa, ma purtroppo va fatta: i più "rambisti" di voi si mettano il cuore in pace, Black Thorn non è esattamente il tipo di gioco che si può affrontare con una railgun in spalla.

Quando anche la fase di pianificazione sarà terminata, potrete entrare in azione. Vi ritroverete sul campo, con i vostri commilitoni nei paraggi e, all'inizio dell'operazione, ogni squadra rag-

LA PERDITA DI UNA VITA INNOCENTE SEGNERÀ LA FINE IMMEDIATA E PREMATURA DELLA MISSIONE

L'INTERFACCIA E I TASTI DA PREMERE

1 - Quando raggiungiamo un obiettivo o, peggio, perdiamo la partita, ci verrà comunicato nell'area dei messaggi.

2 - Il mirino sarà il nostro più grande amico. Possiamo disattivare la mira automatica per rendere il gioco più tosto.

3 - La minimappa ci darà almeno una vaga idea di com'è strutturato l'edificio in cui ci stiamo muovendo...

4 - L'arma correntemente selezionata e le armi a disposizione appaiono in questa zona dell'interfaccia.

5 - Il personaggio che stiamo usando, con tutti i suoi valori vitali.

6 - I comandi veloci per la squadra, con cui possiamo dire agli altri di muoversi o di mantenere la posizione.

7 - Ciò che stanno facendo le quattro squadre che compongono il nostro commando.

Mouse	Sguardo	C	Accucciati
Tasto sx	Fuoco	PagSu/PagGiù	Cambia team
Tasto dx	Corri	R H	Attiva/Disattiva Ferma team/tutti
1	Imbraccia arma primaria	Y	Attiva/Disattiva Controllo cecchino
2	Imbraccia arma secondaria	J K L M	Go Code Alpha/Bravo/Charlie/Delta
3	Passa al kit nello slot 1	U	Modalità ordini
4	Passa al kit nello slot 2	G	Modalità mappa
N	Seleziona arma successiva	F1	Prima/terza persona
Z	Cambia caricatore	\	Membro successivo del team
B	Cambia frequenza di tiro		
Spazio	Interagisci con l'ambiente		
W A S D	Movimento		
Q E	Sporgiti a sinistra/destra		

Tutti gli altri tasti sono elencati nel manuale, disponibile in formato PDF sullo stesso CD del gioco.

▼ Nella sezione di pianificazione dovrete segnare i waypoint che costituiscono il vostro percorso iniziale.

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Ecco ciò che potete trovare fra il materiale di accompagnamento, come al solito nell'area Gioco Allegato del nostro simpatico supporto argenteo. NOTA BENE: siccome i mod sono componenti fuori standard, forniti da altre parti, non vi possiamo offrire un supporto tecnico su di essi. Per cui, se avete domande da fare, vi consigliamo di contattare gli autori originali dei mod. L'uso degli stessi è consigliato soltanto agli utenti esperti.

- **AD'S Mission Pack**: un pacco con 4 missioni Sever Side coop e 2 versioni di CSL per ADV play. Le missioni cooperative possono essere giocate anche in single player. Le quattro missioni coop sono: Giungla, Chop Shop, Alaska Depot e Mining Camp. Per ospitare le missioni bisogna essere in modalità Multi Player e avere le regole Terrorist Hunt attivate. Per giocarle in singolo, avviate BT e scegliete Pick Custum Mission, selezionate Terrorist Hunt e vedrete le missioni in elenco.

- **AFV Black Thorn Missions Pack v1.0**: questo mod aggiunge 32 missioni di caccia ai terroristi su tutte le mappe di Black Thorn, e ci sarà davvero da divertirsi! La posizione dei nemici e gli obiettivi sono casuali. Se state usando Black Thorn come stand alone, dovrete installare questo pacchetto nella cartella "data" della directory di Black Thorn: il mod non modifica alcun file preesistente. Se avete installato Black Thorn come un mod di Urban Operations, dovrete invece installare il pacchetto nella cartella MODs, come al solito.

- **Black Thorn Unlocked**. Una serie di **salvataggi** per accedere a tutte le missioni del gioco.

- **LWM Version 7.50**: Un mega-mod eccezionale, che comprende un sacco di armi nuove. Spiccano, tra le altre cose, i 220 tipi di munizioni, i 441 modelli esclusivi, le 261 texture, l'interfaccia utente modificata, le 1977 bitmap ad alta risoluzione, i 246 effetti sonori, le 340 armi primarie, le 71 armi secondarie e i 203 personaggi armati realisticamente. Manuale d'uso on line (in Inglese).... ah, tenete presente che funziona solo con Black Thorn usato come Stand Alone

giungerà i waypoint stabiliti durante la fase precedente. A quel punto potrete prendere il comando di ciascun membro del commando e affrontare tutti i nemici. Non sarà semplice, perché i terroristi cercheranno di nascondersi, accorreranno in aiuto dei loro compagni e, soprattutto, verranno attirati dal rumore delle armi. Alcuni si faranno scudo con gli ostaggi e, per ucciderli, sarà necessario fare molta attenzione.

ALTRE MODALITÀ DI GIOCO

Oltre alla campagna normale, è possibile anche affrontare delle missioni personalizzate tanto in single quanto in multiplayer. Entrambe le modalità si attivano dal menu principale, scegliendo le opzioni Custom Mission o Multiplayer. Nel primo caso ci verranno proposte delle missioni che spaziano dal salvataggio degli ostaggi alla semplice eliminazione dei terroristi, passando per missioni del tipo "difendi la posizione" e "porta tutti i soldati all'uscita senza farti notare dai nemici". Anche qui, a seconda del tipo di sfida in cui andrete a imbarcarvi, avrete dei limiti sulla squadra e sulle armi da impiegare, che renderanno più tosta la missione. Fa eccezione in tutto questo la novità introdotta proprio con Black Thorn, ovvero la modalità "Lone Wolf", lupo solitario. Nel caso delle missioni in single player sarete da soli contro tutti, e non avrete una squadra a farvi da copertura. Per una spiegazione più lunga dei tipi di missione, comunque, andate a pagina 16 del manuale del gioco, disponibile in formato PDF direttamente nel CD di Black Thorn.

▼ **Ah, che meraviglia! Questa nave da crociera italiana mostra l'ingegno e il savoir faire degli armatori del Belpaese...**

Due parole, invece, per il gioco in multiplayer. Per giocare dovrete installare anche uno di questi due client: Ubi.com o MSN Zone. Il primo si può installare direttamente col gioco (ricordate?). Per il secondo, invece, occorre scegliere l'apposita opzione dal menu iniziale di Black Thorn (lo stesso che consente di avviare il gioco, una volta installato). In ogni caso, i due client cercheranno su Internet una versione più aggiornata al primo avvio e, a seconda della vostra connessione, potrebbero davvero impiegarci un sacco di tempo prima che riusciate effettivamente a giocare. Tenetelo presente, quando deciderete di affrontare Black Thorn in rete con altri giocatori. Il servizio Ubi.com consente a tutti di entrare sui suoi server. Questo vuol dire che nell'arena incontrerete gente che ha le più disparate versioni del gioco. Quella fornita con TGM è la 2.61 UK, e non è compatibile con quella americana (2.61 US), perché in quest'ultima sono state eliminate alcune caratteristiche del gioco in seguito agli attentati dell'11 settembre 2001. Per questo motivo dovrete cercare altri utenti che hanno la vostra stessa versione per giocare, o sorgeranno problemi di compatibilità. Tutte le informazioni relative al multiplayer si trovano a partire da pagina 49 del manuale d'uso.

DOVRETE CERCARE ALTRI UTENTI CHE HANNO LA VOSTRA STESSA VERSIONE PER GIOCARE ONLINE!

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse online:
1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il forum omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo email **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali e-mail inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. UbiSoft, infine, ha una pagina (in Inglese) per il supporto tecnico dei suoi giochi. La trovate su http://support.ubi.com. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e di aver aggiornato tutti i driver del vostro sistema. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc).

- Il gioco mostra degli strani effetti grafici con la mia scheda video
Black Thorn non è un gioco recentissimo, per cui con le nuove schede grafiche potrebbe dare qualche noia. Normalmente si tratta di immagini che lampeggiano, menu che si vedono male e poco altro. In questi casi vi consigliamo di provare una release diversa dei driver per la vostra scheda video. Male che vada, se Black Thorn non dovesse proprio funzionare con la vostra scheda video, potete lanciare il programma di configurazione del gioco dall'apposito menu, e scegliere il renderer software. In questo modo Black Thorn non farà uso dell'accelerazione 3D, e la grafica non sarà proprio bellissima, ma per lo meno il gioco funzionerà!

- Il gioco esce all'improvviso e mi riporta al desktop.
Questo è un problema tipico di incompatibilità coi driver della scheda video o con le librerie DirectX. Per cortesia, aggiornate tutti i driver del vostro sistema (scheda madre, scheda video, scheda audio) e reinstallate le DirectX 9.0b. In questo modo la maggior parte dei problemi si risolvono. Se state usando Windows XP, è possibile che siate incappati in qualche problema di compatibilità: in fondo Black Thorn è uscito prima di questo sistema operativo. Nel caso, provate ad attivare la compatibilità con Windows 95 nelle proprietà dell'eseguibile del gioco.

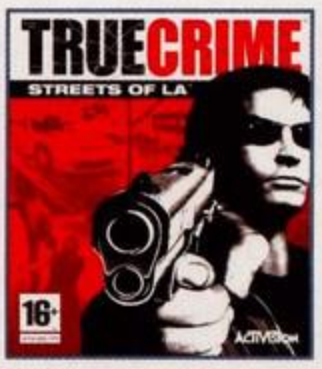
- Il gioco non riconosce il CD originale
Evidentemente non avete installato correttamente la patch. Leggete meglio le nostre istruzioni alla voce "installazione" e riprovate.

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Annunciato True Crime per PC!



Buone notizie per chi è frustrato dall'eccessivo numero di titoloni esclusivi per console: Activision convertirà infatti per PC l'acclamato True Crime: Streets of L.A., che darà ai giocatori la possibilità di avventurarsi nei sobborghi della città degli angeli nei panni di Nick Kang, agente della Divisione Operazioni Speciali, impegnato nel tentativo di sconfiggere il cartello della Triade cinese e della Mafia russa che hanno trasformato Los Angeles in una zona di guerra.
Il gioco ricrea le oltre 240 miglia della città, le missioni comprendono l'individuazione di testimoni riluttanti, l'infiltrazione in luoghi infestati da criminali e l'eliminazione di numerosi malavitosi. La versione PC introdurrà un'inedita modalità multiplayer online - fino a 4 giocatori collegati in LAN potranno infatti cimentarsi in una delle cinque varianti disponibili: dallo stile "Fast and Furious" della modalità "Street Racing" al controllo della città e alla caccia dei peggiori criminali in "The Beat". C'è poi il combattimento corpo a corpo in "Dojo Master," la carneficina dei nemici in "Battle Master" e le corsa ad alta velocità di "The Chase," dove si potrà scegliere se impersonare la polizia o i criminali. True Crime per PC è atteso per la prossima primavera.

Claudio

L'angolo della toga (Derek Smart)

Derek Smart, CEO della 3000AD, farà causa alla Dreamcatcher Games, che sta iniziando la distribuzione del suo Universal Combat a un prezzo budget invece che pieno: «Non ho idea del perché abbiano deciso di cambiare il prezzo del gioco, ma non mi hanno mai informato della cosa. [...] Sospetto che l'abbiano fatto perché in una recente modifica al nostro contratto non avranno più accesso ad alcuna nostra proprietà, in particolare al seguito di UC sul quale abbiamo iniziato a lavorare (e del quale sono anch'essi a conoscenza) per conto di un altro publisher. Per come è strutturato attualmente l'accordo, non c'è possibilità che noi si guadagni qualcosa dalle vendite del gioco, negandoci quindi le risorse da mettere a disposizione per il supporto che richiede. Questo significa - a meno che le cose cambino - che sarà l'unica versione rilasciata. Nessuna patch. Nessun aggiustamento. Nulla».
Dal canto suo, la DreamCatcher fa sapere per conto di un portavoce che «la nostra strategia di vendita è orientata a fare i migliori interessi del gioco e ancor di più del consumatore. Universal Combat è un vero affare a 19.99 $, e siamo felici di poterlo vendere a questo prezzo».

Claudio O'Donnell

● Microsoft ancora nei guai per brevetti violati

Secondo il giudice dello stato dell'Arizona, tale William Browning, Microsoft avrebbe violato il brevetto della società texana Research Corporation Technologies (RCT d'ora in avanti) relativo alla visualizzazione e alla stampa d'immagini digitali. Il solerte giudice Browning ha motivato la sentenza asserendo che, mentre RCT ha portato a proprio sostegno solide prove, la casa di Redmond non è riuscita a fornire controprove sufficienti per ribattere alle accuse. Secondo RCT, la propria tecnologia, utilizzata per migliorare la qualità dell'immagine attraverso l'adozione di mezzetinte, è stata utilizzata senza licenza all'interno di alcuni applicativi MS Office. Va detto che la stessa RCT ha dato in licenza la medesima tecnologia ad altre grandi aziende quali Seiko, Epson, Lexmark e HP, in cambio di scontata moneta sonante. Brian Ferguson, il legale rappresentante di RCT, ha dichiarato che "il giudice ha determinato che Microsoft sta prevaricando il nostro brevetto, utilizzando la relativa tecnologia all'interno di alcuni suoi più importanti prodotti". Affermazioni forti, determinate principalmente dal successo in tribunale, alle quali la Microsoft ha risposto per mezzo del proprio portavoce Jim Desler: "Noi crediamo che non ci sia alcuna violazione di copyright e che la tecnologia in questione sia stata sviluppata da Microsoft. Contestiamo apertamente anche la validità stessa del brevetto di RCT e stiamo tuttora raccogliendo prove in questo senso". Sotto il profilo meramente giudiziario, nell'attesa dello scontato ricorso di Microsoft, dovrebbe essere indetta a breve una nuova udienza nella quale sarà stabilita l'esatta estensione della violazione e l'ammontare dei relativi danni. L'avvocato Ferguson spera che questi possano ammontare a centinaia di milioni di dollari, che andrebbero a rimpinguare corposamente le casse della società e che renderebbero questa la causa più costosa mai affrontata dalla Microsoft.

Kikko

Ritorna anche Sabotain

Cancellato dalla line-up CDV lo scorso mese di ottobre, questo curioso FPS/RPG futuristico della Avalon Style è stato "ripescato" dal publisher sovietico Akella, che conta di rilasciarlo in primavera. Sabotain: Break the Rules sarà strutturato a missioni, che prevedono sabotaggi, infiltrazioni, salvataggi, raccolta di informazioni, uccisioni a sangue freddo e combattimento. La componente RPG del gioco consentirà la crescita del personaggio principale, che nel corso dell'avventura avrà modo di fare esperienza e aumentare le proprie abilità. La storia, invero non particolarmente originale, parla del "solito" Impero in lotta con la "solita" Confederazione e in mezzo i "soliti" Ribelli. Il ruolo del giocatore sarà quello di agente segreto dell'Impero infiltrato nelle fila della Confederazione per sabotarne le azioni; durante le missioni, manco a dirlo, dovrà decidere se portare a termine il suo lavoro, allearsi alla Confederazione o unirsi ai Ribelli nella lotta comune contro il "male". Aspettiamoci dunque un plot non lineare con tre filoni narrativi principali (uno per fazione), che si dipaneranno in diciassette missioni principali e in un numero non precisato di quest secondarie, per un totale di oltre quaranta ore di gioco.

Claudio

Annunciato Imperivm RTC

La Haemimont Games sta ultimando lo sviluppo di Imperivm RTC - Le Guerre Puniche, strategico in tempo reale ad ambientazione storica frutto di un intenso lavoro di documentazione da parte dei game designer. Per realizzare il layout di ogni campagna è stato consultato un vasto materiale bibliografico e sono state analizzate diverse illustrazioni, sculture e manufatti... Tanto per farvi un esempio, le divise delle unità sono ispirate a modelli rinvenuti su ceramiche originali in seguito riportate su illustrazioni. Ancora: per il disegno delle strutture sono stati studiati sculture, resti archeologici e monumenti ancora esistenti, come i colossei romani e i castrum iberici. Imperivm RTC (acronimo di Real Time Conquest) si basa

Novità su Xpand Rally

Di Xpand Rally - www.xpandrally.com - della Techland (Chrome) ci occupammo in questo stesso spazio parecchio tempo fa, quando il gioco era ancora in fase molto embrionale: da allora, per fortuna, sono stati fatti parecchi passi avanti, e il titolo dovrebbe vedere la luce nei prossimi mesi. Ci sarà una modalità carriera strutturata in competizioni rallistiche tradizionali e di Rally Cross, gare del Campionato del Mondo e sfide testa a testa. Unico nel suo genere, Xpand Rally aggiungerà il fattore economico: il giocatore inizierà la sua carriera con uno scassone da quattro soldi e avrà modo di guadagnare denaro e fama nel corso delle diverse gare, garantendosi così vetture più performanti e corposi upgrade per il suo bolide.

Il sofisticato modello dei danni influirà sul comportamento della vettura, mentre la guidabilità della macchina sarà funzione anche delle parti aggiuntive installate. Le condizioni meteo durante la gara varieranno dinamicamente. Non mancherà, come abitudine negli FPS (meno nei giochi di corse) un completo set di strumenti di editing per realizzare nuove piste, macchine aggiuntive e persino dei MOD (!). Ciliegina sulla torta, la modalità multiplayer permetterà sia gare online (LAN e Internet) per otto giocatori che in split screen per due.

Claudio "2 Fast 4 U" Todeschini

Ritorna Deadlands

Dato per morto da un paio di anni a questa parte, l'action/RPG della Headfirst (Rune, Chtulhu) è invece vivo e vegeto e finanche prossimo all'uscita. La storia racconta di un giovane sciamano di nome Raven, testimone del massacro di tutta la sua tribù a opera di una banda di vigilantes, che per vendicarsi ha evocato il più cattivo degli spiriti indiani, Manitous, il quale ha immediatamente cominciato a riportare sulla terra mostri e non-morti. Ci vuole qualcuno che fermi tutto questo: indovinate chi sarà?

Deadlands avrà un gameplay misto tra azione e gioco di ruolo, sia in single che in multiplayer; ci saranno diverse classi di personaggi tra cui scegliere il proprio alter ego digitale: pistolero, sciamano, ambulante e prete, con un robusto sistema di gestione di skill, statistiche e livelli. Il motore grafico Genesis permetterà la creazione di mappe e missioni sempre diverse, generate casualmente; le armi saranno modificabili e potranno essere "integrate" con incantesimi e magie indiane. Il multiplayer si baserà sulle posse.

Siamo dunque di fronte a una serie di caratteristiche decisamente intriganti per un gioco che, per una volta, pare distaccarsi dai soliti canoni del genere. A pensarla così sono anche i produttori cinematografici della GMG Films (Bad Company - Protocollo Praga, la serie tv di Highlander), che si sono assicurati i diritti per un'eventuale trasposizione cinematografica del gioco, in collaborazione con la Permut Presentations (che ha prodotto Face/Off).

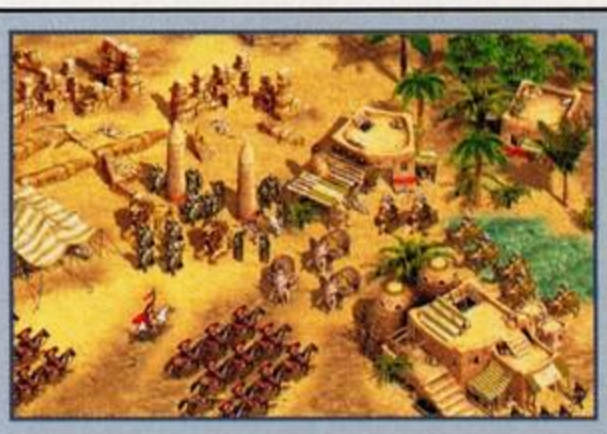
Claudio

●Spam "legale" in Polonia

È proprio vero che a casa propria ognuno fa quello che vuole! Lo scorso 7 e 8 giugno si è svolto in Polonia il voto referendario per decretare la volontà o meno dei cittadini polacchi di aderire alla Unione Europea, terminato con un plebiscito a favore dei sì. Per ricordare a tutti quanto fosse importante recarsi alle urne per esprimere la propria opinione in merito a un argomento di siffatta importanza, l'Ufficio Polacco per l'Integrazione con l'Unione Europea aveva inviato un SMS a milioni di utenti di telefonia mobile, sottolineando l'ora fino alla quale avrebbero potuto recarsi ai seggi per le votazioni. Un po' di persone, scocciate per l'accaduto, hanno scritto al garante per la protezione dei dati personali di Varsavia (il GIODO) affinché intervenisse per mettere luce in una vicenda che ai più è sembrata una operazione di spam via SMS. Dopo attenta analisi, il GIODO ha deciso che l'invio massiccio di SMS in questo caso non rappresenta un illecito, in quanto la sua natura non era di carattere commerciale. Solo nel caso si fosse trattato di spam a scopo di lucro allora si sarebbe contravvenuto alla legge sulle comunicazioni elettroniche, entrata in vigore in Polonia nello scorso 2002. Inoltre, ha chiosato il garante, l'invio degli SMS era giustificato dal ruolo istituzionale che rivestiva l'Ufficio per l'Integrazione Europea, il cui primo obiettivo era proprio quello di promuovere presso i cittadini polacchi l'interesse verso la questione dell'ingresso nella Unione. La cosa incredibile è che questa vicenda ha avuto pochissimo seguito in Polonia: evidentemente, i cittadini polacchi hanno ben altro cui pensare, piuttosto che a far polemiche inutili. Provate a pensare che crogiolo di querelle politico-istituzionali sarebbe saltato fuori nel nostro Bel Paese per una vicenda come questa! **Kikko**

● Divorzio tra AOL e il creatore di Gnutella

Era qualche tempo che la notizia era nell'aria, adesso definitivamente unta dai



su tre elementi fondamentali: strategia in tempo reale orientata alla conquista militare, elementi di gioco di ruolo (fondamentali nello sviluppo dei combattenti impegnati in battaglia) e storyline basata su fatti, battaglie, personaggi e luoghi storici come l'invasione della Sicilia, il valico delle Alpi di Annibale, la resa di Cartagine, la battaglia di Canne alle porte di Roma.
Il gioco dovrebbe uscire a fine marzo; maggiori informazioni su www.fxplanet.com

Claudio

Macchinine radiocomandate, arriva MiniOne Racing!

Anche se probabilmente non ci troviamo di fronte a un nuovo Re-Volt (e io continuo a chiedermi, come sempre senza risposta e come sempre inascoltato perché la Acclaim non ne abbia ancora fatto un seguito), questo MiniOne Racing della software house francese Frogames (www.frogames.com) promette di essere un titolo piuttosto divertente. Sviluppato sia per PC che Macintosh, cosa di per sé piuttosto inusuale, MiniOne Racing conterrà venti piste sulle quali sbizzarrirsi, ciascuna con la sua peculiare ambientazione (spiaggia, parco giochi, ecc.); a disposizione del giocatore ci saranno quattro veicoli differenti, ognuno con le proprie caratteristiche di velocità, accelerazione, tenuta di strada e un sacco di power-up disseminati per i circuiti (turbo, invisibilità, controlli invertiti, ecc.). Non mancherà la possibilità di giocare in due sullo stesso computer, grazie allo split screen, e persino in quattro su rete locale o Internet.

Claudio

Codemasters conferma Toca Race Driver 2

Il publisher inglese ha confermato lo sviluppo di TRD2 anche per PC; ancora una volta, gare e campionati si inseriranno all'interno di una storia che seguirà i passi di un pilota nella sua scalata verso il successo. Come ogni seguito che si rispetti, la parola d'ordine è "voglio di più"! Ecco cosa ci aspetta quindi in TRD2: trentuno campionati per quindici diverse categorie di guida, tra cui Open Wheel Grand Prix, Super Truck racing, Stockcar Oval Racing, Rally, Rallycross, Ice-Racing, Formula Ford, Classic Racing, Convertible Racing, Street Racing, GT Racing, DTM e Performance Cars; trentacinque vetture su licenza tra le quali la Ford GT, la Aston Martin Vanquish, la Jaguar XKR, la Nissan Skyline e la AMG-Mercedes CLK; trentuno ambientazioni (alcune su licenza) che daranno vita a quarantotto tracciati; gare con ventuno macchine contemporaneamente. Infine, saranno presenti un motore fisico e un modello di guida estremamente sofisticati che miscelano giocabilità arcade e simulazione; sarà implementato il «più realistico» engine di danni mai visto prima, con portiere che si sfasciano, ruote che escono dai semiassi e cosucce di questo genere. Ol nuovo motore grafico dovrebbe garantire (ma non ci dicono con quale configurazione hardware) sessanta frame al secondo, comprensivi di tutti gli effetti speciali del caso (motion blur, particelle, ecc.); immancabile la modalità multiplayer.

ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator è previsto per questa primavera; sito ufficiale all'indirizzo www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2.

Claudio

Political Machine, il gioco delle presidenziali 2004

Il sogno americano diventa un videogioco grazie alla Stardock Entertainment, la stessa di Object Desktop e Galactic Civilizations, che con il suo nuovo strategico, intitolato The Political Machine, vi metterà nei panni dell'organizzatore della campagna elettorale di un candidato alla Casa Bianca.

Basato sulla realtà politica statunitense, TPM vi farà assaporare il gusto delle sfide che un vero candidato è chiamato quotidianamente ad affrontare: raccolta di fondi, costruzione del consenso tra i cittadini, partecipazioni a talk show e faccia a faccia con gli altri candidati, ecc. Particolare curioso, TPM avrà anche una modalità multiplayer su Internet; i punteggi raccolti da ciascun candidato verranno raccolti in una apposita graduatoria, e quello con più punti dopo un certo periodo di tempo sarà eletto presidente. Il gioco dovrebbe vedere la luce verso la fine di maggio, nel pieno della campagna elettorale statunitense: una tempistica davvero azzeccata e che potrebbe trasformare The Political Machine in un vero e proprio "caso". Se volete sapere di più sulla struttura di gioco, i requisiti del candidato e i rapporti con i media, fatevi un giro su www.politicalmachine.com.

Claudio

sacri crismi dell'ufficialità. Justin Frankel, il ragazzo terribile autore di due must-have quali Gnutella e WinAMP (la suite multimediale per eccellenza), ha lasciato il colosso americano AOL per seguire l'impervio sentiero della libertà creativa. Il buon Frankel, alla giovanissima età di 20 anni, si era unito in matrimonio con AOL vendendogli la propria software house (la Nullsoft) per quattro pezzi di pane raffermo, due ciambelle premasticate da Homer e 100 milioni di dollari sonanti. Fin dai primi tempi, si era comunque capito che il rapporto tra il genietto e il nuovo datore di lavoro non era profumato al bergamotto, ma vedeva cozzare tra loro le necessità commerciali da una parte e la libera voglia di programmare senza costrizioni dall'altra. Le prime avvisaglie di scontro si sono avute già quattro anni fa, quando Frankel dovette abbandonare il progetto Gnutella perché ostile alla fusione che AOL stava mettendo in pratica con la Time Warner. La medesima storia si è ripetuta recentemente, quando AOL ha costretto Frankel a ritirare in tutta fretta da Internet il programma WASTE, utilissima tool per chi volesse creare reti private sicure attraverso le quali comunicare e scambiarsi file, nonostante tale programma fosse stato registrato dallo stesso Frankel sotto licenza GPL. Da questo episodio al divorzio definitivo il passo è stato breve. Sul proprio sito Frankel ha fatto comparire un messaggio che più esplicito di così non si potrebbe: "L'azienda controlla ciò che faccio con il mio codice. Nel passato mi sembrava di essere libero, ma devo constatare ancora una volta che non è per niente vero. Per quattro anni ho aggirato i controlli illecitamente ma ora, per me come individuo, trovo tutto questo inaccettabile. Pertanto devo andarmene". Prima di rassegnare le inderogabili dimissioni, Frankel ha atteso di terminare il cammino intrapreso con la programmazione della nuovissima suite WinAMP 5, già disponibile in Rete da qualche settimana. C'è da scommettere che, con le briglie sciolte, il buon Frankel si rimetterà a lavorare su una nuova versione di WASTE.

Non credete anche voi?

Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

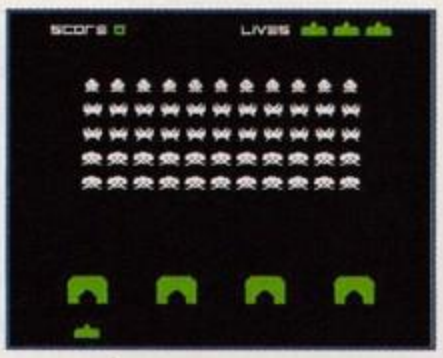
Metalheart: Replicants Rampage

Questo impronunciabile titolo appartiene a un RPG tattico della Anella, ambientato su un pianeta disperso nel sistema solare; il giocatore controllerà un party di sei personaggi, composto da una scelta di quattro razze presenti sul pianeta: replicanti, cyborg, mutanti e nomadi, ciascuna con i suoi pro e contro. I cyborg, ad esempio, sono ottimi in combattimento (un topos fantascientifico che da Terminator in poi non è più stato smentito, NdCT), i mutanti possono auto-medicarsi, mentre i nomadi sono ottimi nei travestimenti e nel nascondersi. La scelta del proprio team influirà sia sul gameplay da adottare nelle varie occasioni (la presenza di un numero maggiore di cyborg obbligherà a un approccio più "rumoroso" di quello che avrebbero i nomadi) che sul sistema di alleanze con le diverse razze, aprendo la strada a una serie di sottoquest diverse. Ad aggiungere un po' di varietà penseranno impianti bionici e cibernetici che potranno essere installati sui personaggi: super occhi per vedere attraverso gli ostacoli, teletrasportatori, ecc. Maggiori informazioni alla pagina www.metalheart.ru.

Claudio

Ritorna Space Invaders!

Siete pronti per un salto nella preistoria? La Empire Interactive si è aggiudicata i diritti per la (ri) pubblicazione di Space Invaders, il primo, leggendario videogioco di grande successo che nel lontano 1978 fece impazzire bande di ragazzini plagiati da queste nuove e misteriose tecnologie informatiche. Si tratterà di una edizione speciale per PlayStation 2, pubblicata in occasione del 25° anniversario del gioco e del cinquantesimo anno dalla nascita della software house che gli diede i natali, la Taito Corporation. Space Invaders Anniversary, previsto entro la primavera del 2004, includerà nove differenti versioni del gioco originale. In aggiunta a tutto questo, la Empire rilascerà entro la fine dell'anno Space Invaders `95 per i nostri PC, sui contenuti del quale non ci sono maggiori informazioni. È probabile, quindi, che si tratti di una semplice e fedele riedizione, senza novità e aggiunte di sorta. Ma nel 2004 interesserà ancora a qualcuno?



Luca Addabbo

L'angolo della celluloide (Fear Effect, Hunter)

Apparentemente inarrestabile, continua l'ondata di annunci di pellicole cinematografiche tratte da videogiochi più o meno famosi. La casa di produzione tedesca Boll KG 4 ha infatti acquisito i diritti per lo sviluppo dei film tratti da Fear Effect della Eidos e Hunter: The Reckoning, RPG della White Wolf da cui la Vivendi Universal Games ha già tratto tre titoli. Dopo aver girato House of the Dead e quasi ultimato Alone in the Dark (con Christian Slater nei panni di Edward Carnby), Uwe Boll si occuperà di queste due nuove pellicole, che avranno un budget stimato tra i 15 e i 25 milioni di dollari. Le riprese di Hunter: The Reckoning dovrebbero iniziare già quest'estate a Vancouver, e recupereranno le tematiche del gioco di ruolo della White Wolf, nel quale un manipolo di uomini deve vedersela con delle bestiacce soprannaturali. Lo stesso Boll ha definito il film «duro, brutale e frenetico, nella tradizione della serie X-Men». Un paragone piuttosto importante... Staremo a vedere cosa ne verrà fuori, House of the Dead non è stato accolto molto bene dalla critica e dal pubblico...

Claudio Mollica

Juiced, anche la Acclaim si dà alle corse clandestine

Il nuovo gioco di corse Acclaim per PC, PS2 ed Xbox sarà l'ennesimo "tuffo" nel mondo illegale di The Fast and the Furious; in un mix di simulazione e stile di guida arcade, Juiced metterà a disposizione del giocatore oltre cinquanta vetture su licenza, "modding" a 360° con parti di ricambio e di tuning realmente esistenti, un modello di fisica della macchina e dei danni estremamente realistico, nonché una modalità multiplayer inedita a squadre, da affiancare a quelle tradizionali. Analogamente a Need for Speed Underground, Juiced si concentrerà quasi integralmente sulla macchina del giocatore, alla quale sarà possibile applicare le migliaia di possibili combinazioni di tubi di scarico, paraurti, adesivi, vinili, spoiler e cerchi in lega, tutti all'insegna della tamarraggine più estrema. Per avere successo - e quindi conquistarsi gli agognati upgrade - sarà necessario far mangiare la polvere ai numerosi avversari che affollano le corse clandestine. Il gioco conterrà oltre cinquanta vetture su licenza (Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot e Chevrolet) e centinaia di parti di ricambio (A'PEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine ed HKS). Juiced uscirà in autunno.

Claudio

● Tecnologia e sfruttamento

Un recente rapporto della britannica CAFOD, un'organizzazione d'ispirazione cattolica che si occupa dello sviluppo economico nelle zone disagiate del mondo, ha recentemente pubblicato un rapporto quantomeno scandaloso che denuncia, in maniera nemmeno tanto sibillina, IBM, HP e Dell a proposito dello sfruttamento e della discriminazione dei propri dipendenti in detti paesi. Il rapporto (disponibile all'indirizzo http://www.cafod.org.uk/var/storage/original/application/phpYyhizc.pdf), tira in ballo le molteplici attività commerciali che le suddette case spostano all'estero proprio per sfruttare i bassi costi di manodopera. La CAFOD pubblica nel rapporto alcune interviste e le prove raccolte in paesi come Thailandia, Messico e Cina. Esemplare in questo senso sarebbe la vicenda di Monica, una ragazza messicana costretta a denudarsi totalmente davanti a una commissione medica che voleva accertarsi dell'assenza di tatuaggi sul corpo. La ragazza, inoltre, al fin di essere assunta presso un impianto di fabbricazione di stampanti associato a Hewlett Packard, ha dovuto sottoporsi a un test di gravidanza. "È stata - spiega Monica - un'esperienza assolutamente umiliante. La cosa peggiore che io abbia mai vissuto. Ma non sapevo a chi rivolgermi, voglio assicurare che fanno lo stesso con tutti!". La pratica del controllo tatuaggi sembra essere parecchio diffusa anche presso le agenzie che si occupano delle assunzioni di manodopera per le linee di produzione IBM, oltre ad altre forme di discriminazione come l'omosessualità, l'invisa parentela con qualche sindacalista o con qualche avvocato, oppure il lavoro per aziende concorrenti. Ad aggravare la situazione, ci sarebbe anche il fatto che in questi paesi, dove i controlli delle autorità preposte sono spesso ridicoli, i dipendenti lavorano per parecchie ore al giorno con retribuzioni da fame. Tanto per fare un esempio, in Thailandia un lavoratore che costruisce hard disk (i quali vengono poscia montati su computer di aziende quali Dell) guadagna circa 2,50 dollari al giorno. Un analista di CAFOD ha commentato il rapporto

Chiude la Legend Entertainment!

La software house americana autrice di due giochi di discreto successo come The Wheel of Time e il secondo capitolo di Unreal (compreso il recente add-on multiplayer) è stata ufficialmente e definitivamente messa alla porta dalla Atari. La conferma di quello che sembrava un semplice pettegolezzo è arrivata da Glen Dahlgren, designer della Legend: «Siamo molto tristi nel constatare che è successo per davvero. È stata una sorpresa per tutti noi. La Legend Entertainment ha molte persone di talento, ed è vergognoso che non si possa continuare a lavorare insieme per il nostro prossimo gioco. Sono felice di vedere che la gente ricorda le nostre radici. Ho collaborato allo sviluppo di Death Game e Gateway I & II molto prima di Wheel of Time ed Unreal 2, e le vecchie avventure occupano un posto speciale nel mio cuore. Grazie per il supporto». Almeno per il momento, i ragazzi della Legend non abbandoneranno il supporto ai loro giochi, ma il loro destino è assolutamente incerto.

Luca Addabbo

Annunciato Knights of Honor

Prodotto dagli autori della serie Anno, Knights of Honor (www.knights-of-honor.net) è un nuovo strategico in tempo reale nel quale, rivestita la carica di sovrano, dovrete guidare il vostro popolo in mille battaglie per elevare lo "status" e l'importanza del regno che governate. Guerra, diplomazia, spionaggio e sviluppo economico saranno solo alcune delle armi che avrete disposizione per aumentare la potenza e l'influenza nei territori circostanti; al resto penseranno la tattica e la strategia sul campo da battaglia e l'amministrazione in tempo di pace.
Previsto entro la fine della prossima estate e stando a quanto promesso dagli sviluppatori Knight of Honor conterrà le più grandi e dettagliate mappe che si siano mai viste in un gioco di strategia, più di venticinque abilità per i cavalieri, oltre settanta regni e più di quaranta edifici influenti ai fini del gameplay, un completo sistema economico, tre differenti epoche storiche per le modalità single e multi player.

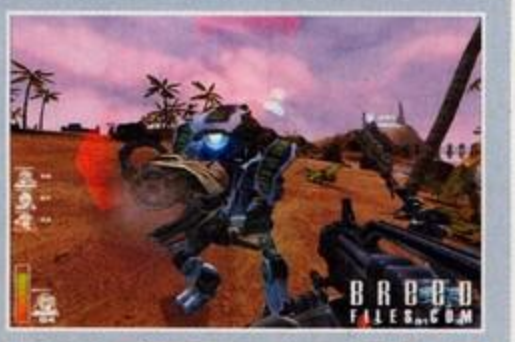
Luca Addabbo

Warner e Marvel aprono le proprie divisioni ludiche

La continua espansione del mercato dei videogiochi ha convinto un colosso come la Warner Bros. ad aprire una propria divisione dedicata ai videogame: nasce così la WB Interactive Entertainment Inc. (www.wbie.com), il cui capoccia sarà nientemeno che Jason Hall, già fondatore nel 1994 della Monolith Productions, e impegnato in questi mesi nello sviluppo di Matrix Online. «La divisione interattiva si occuperà di [...] promuovere i marchi più importanti della casa di produzione sfruttando tutte le attuali e future piattaforme». All'interno della WBIE verrà creata la Warner Bros. Games, che si occuperà direttamente di creare, sviluppare, produrre e distribuire i videogiochi.
Quasi contemporaneamente è arrivata la notizia di una mossa del tutto analoga da parte della Marvel Entertainment (www.marvel.com), che aprirà un suo comparto dedicato allo sviluppo di videogiochi tratti dai fumetti della casa editrice, liberandosi una volta per tutte del problema delle licenze affidate a terze parti; attualmente sono in fase di sviluppo presso altre software house Spider-Man 2 (Activision), The Punisher (Activision), Fantastic Four (Activision - 2005), Iron Man (Activision - 2005), The Hulk 2 (VU Games - 2005), e Marvel Universe (VU Games - data da stabilire).

Claudio "Spaceman Spiff" Todeschini

L'angolo del pacco (Breed, Blitzkrieg, Codename: Panzers, Anno 1503)



In un atipico comunicato stampa "cumulativo", la CDV Software Entertainment ha annunciato ben quattro add-on in uscita nei prossimi mesi. Per l'occasione è stato confermato lo sviluppo di Blitzkrieg 2, previsto per i primi mesi del 2005.
Il primo pacco in questione riguarda Breed, e dovrebbe vedere la luce il prossimo autunno (il gioco è atteso proprio in questi giorni, salvo ritardi dell'ultima ora). Il comunicato parlava inoltre di ben DUE pacchi per Blitzkrieg, in uscita a giugno e novembre, e un'espansione per Codename: Panzers alla fine dell'anno, sei mesi dopo l'uscita del gioco. Nel frattempo, la SunFlowers annuncia Treasures, Monsters, and Pirates, primo pacco aggiuntivo per l'RTS Anno 1503 (www.anno1503.com), in uscita questa primavera completamente localizzato in italiano.
L'espansione conterrà tre nuove campagne, dodici scenari single player a diversi livelli di difficoltà, possibilità di abbordare le navi nemiche, nuovi elementi grafici (parchi e giardini ornamentali, dieci nuove tipologie di case, animali come orsi e gorilla), inediti nemici da affrontare tra cui ragni (bleaargh), coccodrilli e rapinatori, statistiche ancora più dettagliate, con informazioni precise sullo stato economico della città.

Claudio "Pac-Man" Todeschini

VOCI DI CORRIDOIO

spiegando che "la situazione attuale non è accettabile. I prodotti possono anche essere le ultime novità dell'alta tecnologia, ma gli standard lavorativi nella costruzione di computer sono spesso clamorosamente bassi. CAFOD sta facendo pressioni sui leader del settore perché si assumano maggiori responsabilità per i propri lavoratori. Vuole che HP, Dell e IBM adottino e garantiscano codici di condotta efficaci basati sugli standard delle Nazioni Unite". La risposta dei produttori tirati in ballo dalla CAFOD non si è fatta attendere. IBM ha risposto adducendo di essere nel pieno di un processo di revisione delle pratiche produttive internazionali che andranno a correggere eventuali atteggiamenti discriminanti nei confronti dei dipendenti. Dell, dal canto suo, ha ammesso di essere al corrente di determinate situazioni, ma di essere impossibilitata a intervenire vista l'enorme dimensione del proprio network produttivo. HP ha invece fatto orecchie da mercante, spiegando di non sapere nulla di Monica (la Maya desnuda) e affermando che CAFOD non ha apportato sufficienti prove per suffragare le accuse.
Comunque vada a finire questa faccenda, due cose sono certe: 1) non si può cavare sangue da una rapa; 2) quando ci lamentiamo delle nostre magagne, sarebbe sufficiente ricordarsi che c'è chi sta messo decisamente peggio di noi!

Kikko

● 2003 felice per AMD

Poco prima di andare in stampa col numero che state leggendo, AMD ha reso pubblici i dati finanziari relativi all'ultimo trimestre fiscale del 2003, conclusosi esattamente lo scorso 28 dicembre. Ebbene, i risultati possono essere davvero visti sotto un punto di vista estremamente positivo, dacché AMD ha generato, nel periodo preso in considerazione, un utile di 43 milioni di dollari, pari a 12 centesimi ad azione. Numeri importanti, se si pensa che nello stesso periodo dell'anno precedente si erano registrate

Ancora Seconda Guerra Mondiale da Codemasters

Sarà il publisher di Colin McRae a distribuire Soldiers: Heroes of World War II (www.codemasters.com/soldiers), un titolo d'azione tattica in terza persona nel quale il giocatore prenderà il controllo di uno sparuto manipolo di eroi impegnato a combattere per la vittoria della propria nazione. Sviluppato dagli ucraini della Best Way, il gioco conterrà tre campagne principali, suddivise in venticinque missioni, una per ciascuna delle fazioni disponibili: gli alleati, i tedeschi e i russi. Gli obiettivi delle missioni spaziano dal far saltare in aria convogli e binari ferroviari, rapire ufficiali nemici, decifrare codici, ecc. A seconda del compito da svolgere sarà necessario far sfoggio di abilità tattiche, di velocità, di determinazione e di mascheramento dagli occhi nemici. L'uscita di S:HoWW2 è prevista per la metà di quest'anno.

Claudio

Al Lowe per Leisure Suit Larry?

Quando abbiamo annunciato il nuovo capitolo delle avventure del playboy più sfortunato del pianeta (in realtà si tratta di suo nipote), una delle cose che non hanno mandato giù gli appassionati di questa lunga saga è stata la notizia che Al Lowe, il "papà" di Larry, non avrebbe fatto parte del team di sviluppo. Come potete facilmente immaginare, sono sorte petizioni e richieste un po' da tutte le parti. Non si sa se per dare ascolto alla voce dei fan, o per semplice calcolo commerciale (la firma del creatore della serie aumenterà di parecchi punti le quotazioni del titolo), pare che la Sierra sia in trattativa con Lowe per convincerlo a lavorare a Magna Cum Laude. La cosa non è confermata, e in ogni caso Lowe potrebbe sempre rifiutare. Vi terremo informati. La conferma della ripresa delle "trattative" arriva dallo stesso Al Lowe, che ha pubblicato la notizia sul suo sito personale, www.allowe.com.

Claudio

Caccia a Silent Hunter III

Nella seconda metà dell'anno Ubisoft rilascerà il terzo episodio della serie Silent Hunter. La prima, grossa novità sarà il motore grafico tridimensionale completamente rinnovato, cui si uniscono condizioni meteo mutevoli e numerose variabili di gioco volte a rendere quanto più credibile l'esperienza dei combattimenti navali. Il giocatore vestirà i panni del comandante di un U-Boat alla ricerca di navi nemiche da affondare, da rintracciare utilizzando il sonar e il radar, da attaccare con siluri o le altre armi di bordo.
«Silent Hunter III sarà decisamente superiore a tutte le attuali simulazioni navali e offrirà una dimensione completamente nuova: la simulazione del comando di un U-boat» ha dichiarato Florin Boitor, producer Ubisoft. «Tutto sarà nelle mani del giocatore, dall'assegnare in combattimento funzioni e compiti al proprio equipaggio sino all'evoluzione della propria carriera». Il gioco disporrà di una solida modalità multiplayer, che include la modalità cooperativa e una competitiva chiamata Top-Ace.

Claudio

Celtic Kings avrà un seguito...

... ma il suo nome sarà Nemesis of the Roman Empire. Sviluppato ancora dalla Haemimont Games, il gioco sarà ambientato negli anni 246-146 A.C., e permetterà di rivivere le tre guerre puniche e le famose campagne di Annibale e di Scipione l'Africano. La storia è più o meno questa (da leggere con tono epico, o se preferite fantozziano): «Per secoli, l'Italia è stata il centro del mondo civilizzato, il cui cuore pulsante era Roma e la sua gloria.
L'influenza della città eterna si estendeva ben oltre i suoi confini, superando il limitare del mondo conosciuto. Inevitabilmente, i destini di Cartagine e Roma si scontrarono, e nel conflitto che ne seguì, durato oltre cento anni, furono travolti anche gli Iberici e i Galli. Per più di un secolo, grandi condottieri combatterono feroci battaglie e ridisegnarono i confini del mondo in quelle che passarono alla storia come le Guerre Puniche». Nemesis of the Roman Empire permetterà al giocatore di rivivere quegli avvenimenti; oltre alle due campagne per giocatore singolo (una per fazione), in NotRE faranno la loro comparsa nuove popolazioni, ciascuna con il suo corredo di unità ed edifici, nuove tipologie di terreno e consistenti migliorie al motore grafico. Il gioco, la cui home page si trova all'indirizzo www.enlight.com/nemesis, dovrebbe uscire a marzo.

Claudio

perdite per 855 milioni di dollari, pari a 2,49 dollari per azione posseduta dai risparmiatori. Alan Friedman esulterebbe con un sonoro "caspiterina"! Per l'anno in corso, AMD si attende risultati altrettanto soddisfacenti, anche se un rigurgito del mercato in questo periodo può essere fisiologico (tanto per AMD quanto per la rivale Intel, ovviamente) e produrre una riduzione del fatturato, ma non necessariamente portare a una perdita di esercizio. Ovviamente, la voce principale del dettaglio d'utile è quella riguardante i processori, grazie soprattutto ai nuovi mercati asiatici e sudamericani, oltre al buon successo riscontrato dal nuovi processori a 64-bit. Quasi nullo il contributo degli economici Duron,

segno che il mercato sta voltando verso la ricerca delle maggior prestazioni piuttosto che sul risparmio nella componentistica. Per quanto riguarda il futuro, AMD si sta concentrando sulla produzione di processori Athlon 64 a 0,09 micron. Il processo produttivo di stazioni da calcolo così minute non è cosa semplice, anche se alla AMD sono ben fiduciosi di cominciare la distribuzione già dopo la prossima estate. Particolarmente utile in questa direzione è stata la partnership con IBM, che diventerà comunque totalmente operativa a partire dall'anno prossimo, quando cioè si tenterà di produrre nuovi processori a 0,065 micron! A prescindere da ciò, per il primo trimestre 2004 AMD prevede una forte domanda delle nuove CPU Athlon 64 (in attesa di un SO che sappia valorizzarne le prestazioni), con la possibilità di sfornare sino a 1 milione di questi processori utilizzando l'attuale processo produttivo a 0,13 micron. La migrazione a 0.09 micron permetterà di sollecitare il passaggio da Athlon XP a Athlon 64, grazie alla produzione a costi inferiori di versioni di fascia entry level della CPU Athlon 64.

Kikko

● Anche Intel verso gli ibridi 32/64 bit

Lo scorso 17 febbraio, in occasione dell'Intel Developer Forum di San Francisco, Intel ha

In arrivo un benchmark per telefonini

La Futuremark, famosa per il suo 3DMark, ha annunciato lo sviluppo di un nuovo benchmark per i telefoni cellulari mossi da Symbian. Tra le aziende partner del progetto troviamo ATi (che ha annunciato un chip 3D per i telefonini di nuova generazione - vedi news), Imagination Technologies (PowerVR), Intel, Khronos Group, Neomagic ed NVIDIA. L'applicazione misurerà sia le performance che il consumo energetico di un telefonino, e comprenderà un test per le api OpenGL ES API 3D, utilizzate nei giochi, oltre che misurazioni per applicazioni native Symbian come indirizzari e calendari. Il benchmark dovrebbe uscire nel corso della seconda metà dell'anno. **Claudio**

Grafica 3D anche sui cellulari?

ATi, uno dei più importanti produttori mondiali di chipset grafici, ha recentemente annunciato il nuovo IMAGEON 2300, un co-processore grafico 3D per cellulari che consentirà l'esecuzione di applicazioni (vedi giochi) a tre dimensioni anche sui telefonini, a fronte di un consumo energetico irrisorio. Tra i suoi punti di forza va segnalata la gestione completa di grafica 2D e 3D, la decodifica in tempo reale di filmati MPEG 4 con riproduzione a 30 frame al secondo e basso consumo energetico, porte per la cattura video da collegare a camere ad alta risoluzione (1.3M e 2M pixel), codifica e decodifica JPG, un motore per la visualizzazione sia sul display primario che su quello secondario del telefonino e altro ancora.
ATi ha messo inoltre a disposizione gratuitamente per gli sviluppatori le API OpenGL ES, appartenenti allo standard OpenGL con estensioni proprietarie per una migliore resa finale, con l'obiettivo di permettere al maggior numero possibile di software house di realizzare giochi e applicazioni. Le distribuzioni del co-processore inizieranno nei prossimi mesi.

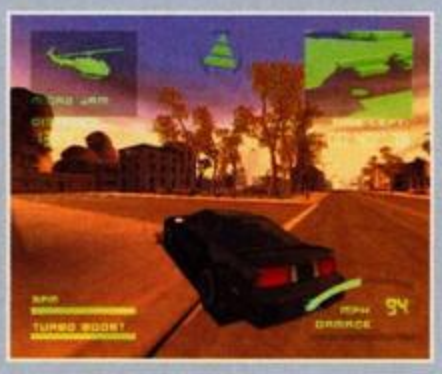
Claudio

Annunciato Silent Hill 4 e relativo fumetto

Il prossimo autunno vedrà la luce su PS2 e Xbox il quarto capitolo del survival horror di Konami (www.konami.com/silenthill4), nel quale faremo la conoscenza di un nuovo protagonista, tal Henry Townsend, intrappolato nel suo appartamento, ovviamente infestato come non mai. Solo esplorando i misteriosi portali che lo conducono in mondi paralleli, Henry comincerà a farsi un quadro più chiaro della situazione; non mancheranno di fare la loro comparsa personaggi misteriosi e disturbanti, creature orrende e zombi vari che gli impediranno in ogni modo di proseguire lungo l'avventura. Tra le novità di SH4 segnalo la possibilità di passare dalla visuale in terza persona a quella in soggettiva; le ambientazioni di gioco, inoltre, varieranno a seconda degli accadimenti, e non sarà infrequente tornare in un posto già visitato e trovarlo diverso da come lo si era lasciato. A questo si aggiunge una colonna sonora "da paura" in grado di contribuire, al momento giusto, ai proverbiali balzi sulla seggiola. Non è attualmente prevista una versione PC, ma è assai probabile che Konami l'annunci presto, visto il successo dei due precedenti episodi...

Mon è tutto: la "collina silente" arriverà anche nel mondo dei fumetti grazie alla IDW (ww.idwpublishing.com): il primo numero della miniserie dovrebbe essere uscito in queste settimane, negli Stati Uniti, a 3.99 dollari.

Doppietta di telefilm per Davilex



Il publisher olandese Davilex Games ha annunciato due nuovi titoli ispirati a famose serie televisive degli anni Ottanta, in uscita entro la fine dell'anno per PC, Xbox e PS2: il seguito di Knight Rider (Supercar) e Miami Vice, già splendidamente convertito per Commodore 64 eoni or sono.
Knight Rider 2 riprenderà le gesta di K.I.T.T. e del suo "autista" Michael Knight (non entusiasmanti, invero, almeno nella sua prima incarnazione videoludica), con un gameplay più divertente grazie a nuove animazioni, ambientazioni e dialoghi. Il nocciolo del gioco sarà sempre costituito da inseguimenti, esplorazioni e piccoli enigmi da risolvere, cui si affiancheranno alcuni sotto giochi e l'inedita modalità Combat, un simil-Destruction Derby. Il multiplayer sarà limitato al solo split-screen per due giocatori.
In Miami Vice il giocatore potrà invece rivivere le avventure patinate dei carismatici investigatori della polizia di Miami Sonny Crockett e Ricardo Tubbs. A occuparsi dello sviluppo sarà la Atomic Planet Entertainment, casa inglese che ha già lavorato per Capcom, Codemasters, Infogrames e Sony, per le quali ha sviluppato (tra i tanti) Defender of the Crown, Shadowman, Forsaken e la serie NBA Jam. Miami Vice sarà un arcade in terza persona nel quale il giocatore gironzolerà per Miami alla ricerca di missioni da portare a termine: inseguimenti, scontri a fuoco, appostamenti e tutte le cose che abbiamo sempre sognato di fare guardando il telefilm. Una sorta di GTA al contrario, insomma.

Claudio "Castillo Rocks!" Todeschini

presentato la nuova tecnologia dal nome in codice CT, vale a dirsi la nuova architettura a 64-bit ospitata all'interno di sistemi a 32-bit. Come penso molti di voi sapranno, Intel sta già producendo da parecchi mesi i processori della famiglia Itanium, basati su architetture "pure" a 64-bit, che portano innumerevoli vantaggi di stabilità e prestazioni laddove ci si trovi in presenza di sistemi operativi e applicazioni che lavorano col medesimo "bittaggio" (brutto termine, ma non me ne viene in mente uno migliore!), il quale mostra il fianco alle ancora diffusissime architetture a 32-bit, giacché il supporto a tale codice avviene solo via emulazione. Vista la strada intrapresa da AMD con i recenti Athlon 64, capaci di gestire senza problemi anche gli ambienti a 32-bit (WindowsXP, ad esempio), e considerata ancora lontana la data nella quale i computer che ospiteranno SO a 64-bit avranno sorpassato in numero quelli a 32, forse Intel ha deciso d'intraprendere la strada corretta, anche se commercialmente un tantino pericolosa. In primo luogo, bisogna difatti considerare il vantaggio accumulato da AMD nella diffusione di CPU ibride e, secondariamente, in questo caso Intel entrerebbe in concorrenza con se stessa, rischiando di far slittare molto in là nel tempo il decollo definitivo del progetto Iridium, comunque già in cattive acque a causa della lentezza con la quale si stanno proponendo sul mercato le nuove soluzioni software a 64-bit. L'unica cosa certa è che nei prossimi mesi, se vorremo aggiornare il nostro PC, dovremo tenere gli occhi aperti, così come il portafoglio!

Kikko

● Eidos produce Championship Manager 5

Dopo la "frattura" tra Eidos e SI Games dei mesi scorsi, il publisher inglese ha annunciato lo sviluppo di Championship Manager 5 (da noi Scudetto 2004/05) a cura della misconosciuta Beautiful Game Studios. Il gioco, si legge nel comunicato stampa, uscirà il prossimo autunno; la software house ha nel frattempo messo sotto contratto un'agenzia specializzata nella fornitura di informazioni e statistiche di tutti i giocatori di calcio professionisti del mondo. Per la

VOCI DI CORRIDOIO

ManagerZone arriva in Italia

ManagerZone (www.managerzone.it) è una realtà mondiale da poche settimane attiva anche in Italia. Si tratta di un gioco manageriale multisport nel quale ciascuno può creare la propria squadra e, analogamente a molti altri prodotti del genere (vedi Scudetto), gestirne il campionato e portarla a essere la più forte di tutte. Il gioco permette la gestione del mercato giocatori, la creazione di tattiche di gioco, la partecipazione a campionati nazionali, coppe e tornei mondiali, statistiche avanzate e tanto altro. Quello che però differenzia ManagerZone da altri tool analoghi è la possibilità di seguire DAL VIVO le partite, grazie alla funzione RealPlay, che consente di osservare il match direttamente sul computer, sul palmare e persino sul cellulare. Per entrare nella community di Managerzone basta semplicemente iscriversi al sito (operazione gratuita) e iniziare a gestire immediatamente la propria squadra. Al momento, i due sport attivi sono il calcio e l'hockey, ma nel corso dell'anno verranno attivati anche il basket, il football americano e la Formula 1.

Claudio

La Volkswagen protagonista di World Racing 2

Synetic e TDK Mediactive stanno sviluppando World Racing 2 per PC e console di prossima generazione; come il primo WR era "dedicato" esclusivamente alla Mercedes, questo nuovo episodio della divertente serie automobilistica sarà appannaggio di un'altra famosa casa automobilistica tedesca, la Volkswagen, della quale sarà possibile guidare tutti i modelli attualmente in produzione, i prototipi da corsa e le vetture degli anni scorsi.
Le informazioni attualmente disponibili non ci consentono di sapere molto sul gameplay, ma possiamo immaginare che la struttura sia molto simile a quella del suo predecessore: missioni di varia natura, time trial, vetture che vengono "sbloccate" man mano che vengono vinte le gare, competizioni di vario livello, ecc. Non è ancora ben chiaro se nel gioco compariranno solo le vetture della casa di Wolfburg o anche quelle facenti parte del "gruppo", ossia Skoda, Audi e Seat. Vi terremo aggiornati!

Claudio "I miss my Polo 1.4 diesel" Todeschini

bryo

N. 4

DAGLI AUTORI DI SETTLERS 2 E LA SERIE CULTURES

NORTHLAND

IN TUTTE LE EDICOLE E NEGOZI

Solo €19,50

Prezzo consigliato al pubblico

Un'avventura giocata come uno strategico

Singleplayer e multiplayer online!

Editor di mappe incluso

www.bryo.it

PC CD ROM

87% - PC Action Gold Award

86% - PC Extreme Silver Award

Yummiverse, un gioco da leccarsi i baffi

Non siete stanchi di giochi di carte collezionabili? Avete tutte le trottole Beyblade, i Pokemon e i Digimon e ancora non ne avete avuto abbastanza? Tenete d'occhio Yummiverse (sembra il nome di un lecca lecca, ndCT), il nuovo titolo della Terraforge previsto per il prossimo mese di giugno.
Secondo un ben collaudato schema, anche in Yummiverse i giocatori potranno combattere l'uno contro l'altro utilizzando carte collezionabili che rappresentano creature e incantesimi vari.
Si potranno vendere o scambiare carte con tutti gli altri partecipanti utilizzando il sistema economico implementato nel gioco e non mancheranno ladder, gilde e cose del genere.
Una delle caratteristiche di maggior interesse del gioco è la possibilità di interazione tra le diverse piattaforme per cui verrà sviluppato Yummiverse, ossia PS2, PC e Xbox, grazie a un "protocollo" comune di gestione degli scontri e degli scambi. Per ulteriori informazioni date un'occhiata al sito ufficiale, www.yummiverse.com.

Claudio "lollibrot" Todeschini

No Name War

Previsto per l'autunno del 2004, lo strategico in tempo reale della AMC Creation racconta di un'epoca di guerra senza fine che sconvolge l'intero pianeta; i superstiti decidono di abbandonare la Terra e di lanciarsi nell'esplorazione della galassia alla ricerca di pianeti abitabili e possibilmente meno litigiosi. Il processo di colonizzazione va avanti per secoli interi, non senza cruente battaglie su molti sistemi solari. Qualche tempo dopo, un trasporto militare che reca con sé soldati e scienziati subisce numerosi danni ed è costretto ad atterrare sul pianeta abitabile più vicino per salvare il maggior numero possibile di passeggeri. E indovinate un po' dove vanno a schiantarsi i moduli di salvataggio? Esatto! Proprio sulla Terra, la quale negli ultimi anni è stata "ripopolata" da altri esseri... E si ritorna così alla guerra da cui l'umanità intera era scappata secoli prima... Un circolo vizioso mica da ridere!
Dietro una trama a intrigante e scoraggiante allo stesso tempo, NNW è uno strategico in tempo reale che miscela elementi da gioco di ruolo con un motore grafico di ottima qualità (ombre volumetriche in tempo reale, sistema particellare, shader per l'acqua, ecc.), mappe con ambientazioni di ogni genere (sai lo sforzo, siamo sulla Terra), quattro razze da poter controllare, una fisica realistica per le unità militari (inerzia nei movimenti, tempi di caricamento, ecc.), un editor di scenari assai ricco e flessibile, che permette di realizzare virtualmente ogni cosa, dalle singole mappe ai comandi assegnati alle diverse unità, e persino la dinamica di comportamento delle armi! Chiude il quadro una modalità multiplayer con sessanta mappe appositamente sviluppate per lo scontro in Rete.

Claudio

VOCI DI CORRIDOIO

cronaca, questo immenso database è già utilizzato dagli allenatori delle società sportive più importanti. CM5 migliorerà la versione precedente del manageriale, offrendo dati più accurati e oggettivi, tempi di caricamento ridotti e un sacco di migliorie assortite che verranno senz'altro annunciate nei prossimi mesi. Il sito ufficiale del gioco sarà www.championshipmanager.co.uk. Adesso resta solo da vedere se senza la SI Games, la serie manterrà la sua popolarità...

Claudio

● Nuovi proprietari per id Software

Due "impiegati" della software house texana sono recentemente entrati a far parte della ristretta cerchia dei suoi possessori.
Non si tratta di un contabile o una segretaria, come la definizione di cui sopra potrebbe far pensare, ma di nientemeno che do Todd Hollenshead, che della id Software è il CEO, e di Tim Willits, lead designer. Dopo i lunghi anni di lavoro trascorsi tra codice C++ e mappe, i due sono infatti entrati in possesso di una cospicua quota di azioni della casa texana, e si sono uniti al terzetto composto da Adrian Carmack, John Carmack e Kevin Cloud.

Kikko

● Artematica si dà al biliardo

La software house italiana Artematica Entertainment, che abbiamo conosciuto in passato per Druuna e che attualmente sta lavorando al videogioco di Martin Mystere, ha iniziato lo sviluppo di I Play 3D Billiards, titolo di biliardo (ma và?) che può vantare la presenza di un nome importante come quello di Gustavo Zito, quattro volte campione del mondo della specialità di stecca all'italiana. IP3DB permetterà al giocatore di cimentarsi sia nella disciplina del biliardo nostrana che in quelle maggiormente diffuse all'estero, con tutte le varianti del caso.
Con IP3DB Artematica apre ufficialmente una nuova linea di produzione di videogiochi per PC e console legata al mondo sportivo, destinata ad arricchirsi nei prossimi mesi; I Play 3D Billiards è atteso per la fine del primo quadrimestre del 2004.

La Illusion Softworks conferma Mafia 2!

Non credo che la notizia arrivi come un fulmine a ciel sereno per tutti quelli che si sono appassionati alle avventure di Tommy Angelo, ma fa in ogni caso piacere sapere che è vero: dopo Vietcong e Hidden and Dangerous 2, la Illusion Softworks (www.illusionsoftworks.com) sta finalmente dedicandosi anima e corpo a Mafia 2. Bocche cucite, come esige il protocollo, su qualsiasi aspetto del gioco, compresa la trama (sarà ancora ambientata negli anni '30 o più in là nel tempo?), ma non poteva essere diversamente.

Non abbiate timore: continuate a seguirci e vi informeremo di tutto quello che riguarda il gioco, del quale avremo sicuramente modo di parlare nei mesi a venire.

Claudio

Arriva anche in Italia Northland

Dopo il successo ottenuto in tutta Europa, arriva finalmente anche in Italia il divertente Northland, strategico in tempo reale sviluppato dalla software house tedesca Funatics Software, distribuito da Bryo (www.bryo.it) nei negozi e nelle edicole a partire dal 19 marzo 2004, a 19,50 euro.
Northland è il seguito di Cultures 2 - The Gates of Asgard, sviluppato sempre dalla Funatics ; la storia, come potete facilmente immaginare, continua quella narrata in Cultures 2, e racconta le gesta di quattro coraggiosi eroi umani all'epoca dei Vichinghi. Il dio norvegese Loki, che nella precedente avventura era stato bandito da Asgard, ritorna da protagonista e, sotto mentite spoglie, inganna gli umani per consumare la sua vendetta contro il dio Odino che l'aveva cacciato. Mosso dal motore di Cultures 2, Northland conterrà una campagna di otto missioni principali e numerose secondarie, più altre otto mappe non correlata alla trama principale. Non mancheranno un po' di missioni per il multiplayer, che sei persone potranno giocare comodamente via Internet. Come ormai abitudine per questo genere di giochi, Northland conterrà un versatile editor di mappe che permetterà di realizzare nuovi livelli, eventualmente da scambiare con gli altri giocatori.

Claudio

PC CD ROM

CRAZY TAXI™

- Guida giorno e notte all'interno dei nuovi scenari tra cui Glitter Oasis, il nuovo paesaggio urbano ispirato a Las Vegas.
- Scegli tra 12 pazzi e stravaganti personaggi a bordo dei loro taxi, con 4 nuovi tassisti tutti da scoprire.
- Stupisci i tuoi clienti con corse folli e acrobazie per assicurarti una lauta mancia.
- Gioca scegliendo tra la gamma dei mini game WILD 'N' CRAZY.

Original Game © Hitmaker/SEGA 2002, 2003. All Rights Reserved. PC conversion by Strangelite. Distributed by Empire Interactive.
Empire and "" are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries.
Sega, "SEGA", Hitmaker and "" are trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.

DOVE TERMINA IL PARADISO...

ects 2003
interactive entertainment awards

IGN.COM BEST OF E3 AWARD

EDITORS' CHOICE E3 TOP GAME OF 2003

...E INIZIA L'INFERNO

FARCRY™

www.farcry.it

"Quello che pochi anni fa era possibile solo in filmati, in Far Cry è diventato terreno di gioco" - Giochi per il Mio Computer

"Un'ambientazione a dir poco spettacolare, da lasciare a bocca aperta" - The Games Machine

"Non abbiamo mai visto nulla di simile. E neanche voi" - PC Games World

16+ www.pegi.info

The way it's meant to be played NVIDIA

AMD 64

DVD ROM

CRYTEK

UBISOFT™

© 2004 Crytek. All Rights Reserved. Published by Ubi Soft Entertainment. Far Cry, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

Dossier

QUO VADIS, AMIGA?

Paolo Besser paolone@xenia.it

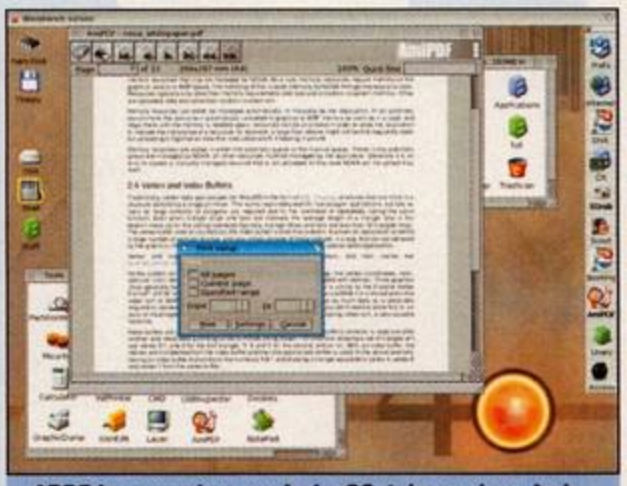
Sono passati quasi vent'anni da quando Jay Miner, Karl Sesserath, Andy Finkel, e J. Mical posero le loro firme sulle motherboard dell'Amiga, e dopo una decade di oblio questa piattaforma sembra pronta per il rilancio. Un salto nel buio? Chissà...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online trovi un "forum dei lettori" interamente dedicato ad Amiga e AmigaONE!

Un tempo l'Amiga era la macchina dei sogni di tutti i sessantaquattristi, gente abituata bene in fatto di videogiochi, che passando a un sistema superiore non voleva rinunciare alla bella grafica, al sonoro, e a quello spirito di sostanziale libertà che i vecchi PC, dal basso dei loro processori 8086 e del loro monitor monocromatico, proprio non potevano offrire. Amiga era una piattaforma rivoluzionaria, dotata di una bella grafica, di un sonoro strepitoso per i tempi e, cosa da tenere in debita considerazione, nel 1985 poteva già offrire un sistema operativo a finestre, multitasking pre-emptive, interamente pilotato da un mouse a due pulsanti. Poi, un'amara sequenza di scelte sbagliate, errori grossolani di marketing, nonché la produzione di modelli troppo indietro per i tempi (A1200, A600), o troppo avanti per altri motivi (CDTV, CD32) portarono la Commodore al fallimento e, quel che è peggio, la filosofia Amiga all'oblio. Così, la stragrande maggioranza degli amighisti migrò un po' controvoglia verso gli odiati PC e oggi soltanto qualcuno di loro, stoicamente, resiste alle tentazioni di Windows e Linux, cercando di mantenere artificialmente in vita il suo vecchio computer. Depredandolo del case originale, trasformandolo in un tower, aggiungendogli dozzine di schede acceleratici che costano più di un PC completo e gioendo, pateticamente, dei porting di Quake II e Duke Nukem 3D, giochi che ormai "noi altri" abbiamo già completamente dimenticato. Eppure, se qualcuno continua a sostenere con pervicacia che "only Amiga makes it possibile", un motivo ci sarà. Noi di TGM, che all'Amiga abbiamo dedicato gran parte della nostra storia, non potevamo proprio esimerci dall'indagare. In un certo senso "glielo dovevamo"!

L'AmigaONE XE rappresenta il top della gamma, e può montare un processore PowerPC G4, spingendosi fino a 1 GHz.



APDF in esecuzione su AmigaOS 4, in versione Amiga Classic con acceleratori PPC.

AMIGA CLASSIC, OGGI

Chi pensava che l'hardware Amiga si fosse fermato al 1993, quando l'infausta liquidazione volontaria pose fine alla storia della Commodore, si sbaglia di grosso. La vera forza di Amiga erano i suoi utenti, assolutamente incapaci di perdersi d'animo, anche se le avversità erano effettivamente più grosse di loro. Fu così che alcuni produttori indipendenti come Eyetech, bPlan, Elbox e altri misero a punto schede in grado di montare non solo i processori più avanzati della famiglia 68000 di Motorola (come il 68030, il 68040 e il 68060), ma anche i più moderni PowerPC, già scelti anche da Apple come "successori" naturali nei Macintosh. Non solo: a mano a mano che sul fronte PC uscivano delle novità, queste venivano lentamente "ereditate" anche da Amiga, tant'è che sui sistemi più pompati non è difficile trovare un processore PowerPC, un controller EIDE, un masterizzatore, un lettore CD-ROM, dei dischi fissi, una scheda di rete ethernet e, perché

L'AmigaONE Lite (o MicroA1) è una scheda madre in formato ITX che ripropone le caratteristiche tecniche dell'AmigaONE SE. Pensata per il mercato home e per i set top box, può essere considerata un A1200 di nuova concezione.

AMIGA SI STA PREPARANDO PER UN DIFFICILE, ANZI DIFFICILISSIMO RILANCIO

BIBLIOGRAFIA E APPROFONDIMENTI

Questo articolo ha fatto il punto della situazione attuale di Amiga e della sua filosofia, ma non può chiaramente mettere in luce i motivi che l'hanno determinata. Consigliamo pertanto la visione delle seguenti pagine:

www.thule.no/haynie
Un archivio di documenti raccolti da Dave Haynie, un tempo responsabile del reparto sviluppo software della Commodore. Per capire cosa intendiamo quando diciamo che "Amiga voleva dire innovazione", date un'occhiata alle specifiche tecniche del chipset AAA, che doveva costituire il cuore dei modelli successivi all'A3000. Tenendo bene a mente che correva l'anno domini 1993.

amiga.emugaming.com/ppchistory.html
L'evoluzione di Amiga nel mercato PPC: brevemente riassunti tutti i tentativi di spingersi oltre i limiti imposti dai chip Motorola 680x0. Nomi, aziende e sistemi operativi coinvolti in progetti che non hanno avuto un seguito.

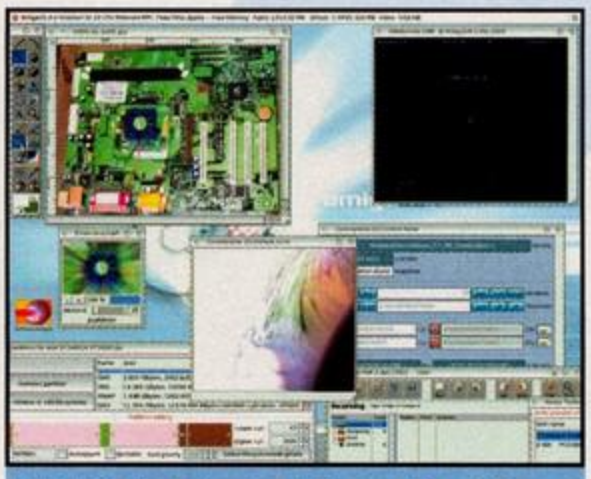
digilander.libero.it/samo79
Il sito di uno degli animatori del forum Amiga di TGM Online, contiene una storia in pillole del sistema Amiga, che comprende anche un gradevole riassunto del dopo-Commodore.

www.virtualworks.it
www.soft3.net
www.pegasos-italia.com
Rivenditori autorizzati di sistemi e accessori per Amiga, dov'è possibile informarsi sui prezzi e sulle caratteristiche dei sistemi AmigaONE e Pegasos.

www.winuae.net
La pagina ufficiale di UAE per Windows, il più popolare e accurato emulatore di Amiga. Per farlo andare è necessario disporre delle ROM di Amiga (ancora protette da copyright, ma contenute nel pacchetto Amiga Forever della Cloanto), e i dischetti possono essere letti solo in formato immagine ADF. Si possono scaricare programmi e giochi legalmente presso il sito Back To Roots, www.back2roots.org

www.amithlon.com
Il sito di Amithlon e AmigaOS XL, dov'è possibile reperire anche gli ultimi aggiornamenti. L'autore principale del progetto, tuttavia, ha deciso di mollare il colpo, in seguito ai litigi tra Haage & Partners e Amiga Inc. Visitando l'URL www.amithlon.net/reason.shtml potrete conoscere i motivi della scelta.

no, una scheda video 3D accelerata (come, per esempio, una Voodoo 3). Il tutto, naturalmente, dentro un grazioso case ATX privo delle mille ventole che accompagnano, rumorosamente, il lavoro dei nostri PC.



YAM è il client di posta elettronica più evoluto per Amiga. Gira su AmigaOS 4 in emulazione 68k, a una velocità più che soddisfacente.

Il vero problema di tutto questo, però, è il software: diverse soluzioni hanno appesantito e frammentato una piattaforma che proprio sul fatto di essere "standard" aveva basato gran parte della sua fortuna. Librerie diverse, scritte per acceleratori diversi, non sono spesso compatibili fra loro e, quel che è peggio, la mira di tutte queste piccole aziende è sempre stata quella di fare proprio il già ristretto mercato Amiga. Non sono bastate le due versioni 3.5 e 3.9 del sistema operativo, uscite a Commodore già fallita, a fare un po' di chiarezza. Inoltre, com'era prevedibile, le grandi case di software non hanno minimamente esitato ad abbandonare Amiga, e il risultato è che oggi le cosiddette "killer application", programmi che da soli valgono l'acquisto del sistema, proprio non ci sono. Mancano i codec più avanzati, mancano i protocolli più recenti, e le applicazioni esistenti hanno opzioni troppo vecchie per competere con gli standard del 2004. I progetti in cantiere, purtroppo, riguardano solo il porting delle più blasonate applicazioni open source già disponibili su altri sistemi operativi, come Mozilla e OpenOffice. Per portare il primo c'è chi ha messo a disposizione 8000 dollari, del secondo invece se n'è soltanto parlato in un forum ufficiale di Amiga Inc.: troppo poco, purtroppo.

AMIGAONE E PEGASOS

Come se il mercato Amiga non fosse già abbastanza frammentato di suo, oggi esistono due nuovi sistemi tra cui scegliere, AmigaONE e Pegasos. Il primo è un sistema PowerPC G3/G4, dotato di tecnologie già vecchie come l'AGP 2x, il supporto per SDRAM PC133 (nemmeno tutte, solo quelle più costose e ormai pressoché introvabili) e l'USB 1.0, portato avanti da Eyetech in collaborazione con Amiga Inc, e tutt'oggi privo di un sistema operativo: è possibile farci girare sopra la versione PPC di Linux in attesa che Hyperion Entertainment, dopo anni di proclami e comunicati, si decida a far uscire AmigaOS 4.0 (forse finalmente ci siamo, visto che una prima beta è stata già consegnata agli sviluppatori e ai betatester). Il secondo sistema, invece, è prodotto da bPlan, un'azienda che in passato si occupava di schede acceleratrici e hardware vario per Amiga. È anch'esso basato su PowerPC G3/G4, ha uno slot AGP 2x, ma supporta anche le RAM DDR266, indubbiamente più facili da trovare ed economiche. Entrambe le macchine, tuttavia, non sono altro che schede madri in tutto e per tutto simili a quelle dei comuni PC, con l'unica differenza che richiedono un processore diverso dagli x86 per funzionare. Anzi, a ben vedere, sono entrambe molto simili, dato che prendono spunto dall'originale mainboard PPC prodotta da MAI Logic. A questo punto, quindi, una persona dotata di un minimo di raziocinio si chiederà: "ma se i due sistemi sono tanto simili fra loro, e il mercato Amiga è ormai così ristretto, perché non unire le forze invece di farsi concorrenza spietata?". Bella domanda. In realtà, in passato c'è stata maretta fra Amiga Inc e bPlan, e come al solito a farne le spese sono stati gli utenti finali. In compenso, Pegasos ha già un sistema operativo, il MorphOS sviluppato da Genesi (www.morphos.net), che per quanto in costante sviluppo fa già delle grandi cose, offrendo un buon layer di compatibilità per le vecchie applicazioni Amiga (quelle che funzionano attraverso il Workbench, non certo i giochi hard-coded sui chip custom originali della macchina), delle API native PowerPC e la compatibilità con le recenti librerie PowerUP e Warp3D. Da qualche mese, inoltre, è attivo il portale www.pegasos-italia.com. Come se non bastasse, Genesi si sta muovendo fra gli sviluppatori di giochi per ottenere i porting sul suo sistema, una politica questa che sul fronte di Amiga Inc sembra ancora piuttosto vaga.

Una foto di quelle perfettamente inutili, ma capaci di dimostrare che la GUI di AmigaOS 4 sarà personalizzabile in tutti i suoi elementi.

UN "NUOVO" SISTEMA OPERATIVO

Tutti gli sforzi di Amiga Inc, infatti, sembrano essere orientati su due fronti. Il primo, come prevedibile, è il supporto di AmigaOS 4, il secondo, invece, è la creazione di un quasi-misterioso Amiga Digital Environment (www.amiga.com), una piattaforma "virtuale" che potrà girare embedded su una vasta schiera di piattaforme, dai computer ai dispositivi palmari, passando per i telefoni cellulari. Immaginiamoci qualcosa di simile a Java, ma molto più ambizioso. Il Digital Environment sarà anche l'ambiente in cui girerà nativamente AmigaOS 5, la versione del sistema operativo che, stando alle parole di Bill McEwen e Fleecy Moss (i "soci rifondatori" di Amiga Inc.), "proietterà Amiga nella nuova era dell'information technology". Speriamo che non faccia "splat!" atterrando.

Una bella schermata di Amithlon con AmigaOS 3.9 e AmigaAMP in esecuzione. Le applicazioni che girano su Amithlon senza problemi sono parecchie.

AmigaOS 4, nel frattempo, sarà una totale riscrittura del vecchio sistema operativo Amiga per processori PPC, e funzionerà sia sugli Amiga classici dotati di apposita scheda acceleratrice, sia – più avanti – su AmigaONE. Mentre la prima versione è già in fase abbastanza avanzata, della seconda esiste solo una beta, di cui tuttavia siamo in grado di mostrarvi qualche screenshot lungo queste pagine. Ovviamente AmigaOS 4 includerà diversi miglioramenti rispetto alle vecchie versioni: in particolare metterà a disposizione un nuovo kernel più complesso, una migliore gestione della memoria e un'organizzazione delle librerie più razionale. Inoltre, il sistema di ricompilazione dinamica del codice 68k, chiamato Petunia, consente l'esecuzione delle vecchie applicazioni, limitatamente ai programmi scritti per il Workbench. Per rigiocare i grandi classici, invece, sarà necessario affidarsi a qualche buon emulatore, come UAE. Unico neo: la data di uscita, che ormai compete con

TVWatch di Guido Mersmann è un programma che consente di usare le schede di acquisizione video e i TV tuner su Amithlon. Benché l'emulatore sia stato abbandonato dal suo autore, il suo sviluppo è costante.

LE NOVITÀ CHE HANNO INVESTITO IL MONDO PC SONO STATE LENTAMENTE INTRODOTTE ANCHE NELL'UNIVERSO AMIGA

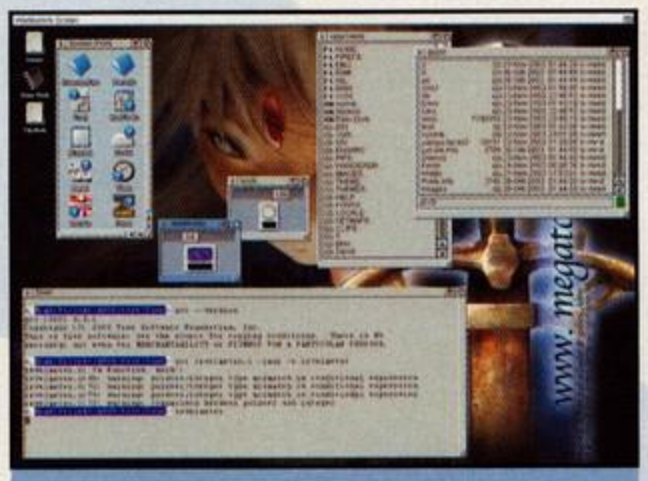
AMIGA HA TENTATO, IN ALCUNI CASI CON SUCCESSO, LO SBARCO NEL MONDO PC, SFRUTTANDO SOFTWARE COME AROS, AMIGAOS XL, AMITHLON E UAE

quella di Duke Nukem Forever per quantità di posticipi e ripensamenti. Se consideriamo che il prodotto in questione avrebbe dovuto essere disponibile nel 2002, e che ormai siamo nel 2004, c'è poco da stare allegri. Per fortuna, l'attesa sembra quasi finita.

AROS mentre fa girare contemporaneamente due istanze di UAE, l'emulatore Amiga per eccellenza. In questo modo si possono usare tutti i giochi e i programmi per Amiga.

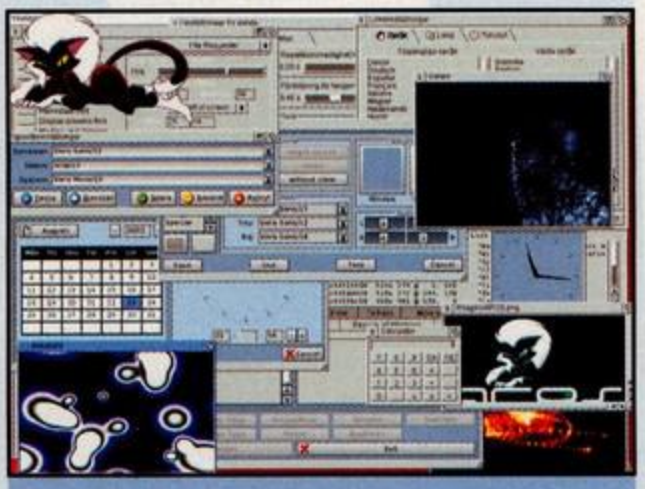
LA VIA ECONOMICA, L'EMULAZIONE

C'è anche chi, in passato, ha tentato di portare le vestigia della filosofia Amiga sull'hardware dei PC, ottenendo peraltro dei buoni risultati. Si tratta di Haage & Partners, un'altra ditta da sempre impegnata nella produzione di software e hardware per Amiga. Forte della programmazione della versione 3.9 del sistema operativo su licenza Amiga Inc, aveva realizzato due emulatori in grado di eseguire "nativamente" su PC il software scritto per Workbench: Amithlon e AmigaOS XL. Non ci addentreremo più di tanto nella descrizione di questi prodotti perché, con la solita avvedutezza di sempre, Amiga Inc ha chiesto e ottenuto, a suon di minacce legali, l'interruzione del loro sviluppo. Evidentemente, la nascita di un sistema "ibrido" e capace di appoggiarsi su hardware molto economico e diffuso, a McEwen e soci proprio non piaceva. E come dar loro torto: in un mercato così ristretto, la crescita di un concorrente così economico e assolutamente fuori controllo avrebbe potuto mettere seriamente in crisi le vendite dell'AmigaONE.
Sorte diversa, invece, è toccata al pacchetto Amiga Forever dell'italiana Cloanto (www.cloanto.it), un'azienda che anni e anni fa era salita sulla cresta dell'onda con il suo text editor avanzato C1-Text (poi Personal Write) e con il buon programma di disegno pittorico Personal Paint (oggi già annunciato per AmigaOS 4). Amiga Forever è una sorta di "scrigno dei sogni" per tutti i nostalgici dell'Amiga. Non solo contiene le versioni più avanzate dell'emulatore UAE, ma anche tutte le incarnazioni del Kickstart e del Workbench, rispettivamente ROM e sistema operativo degli Amiga Classici, fino alle versioni 3.1.



Una foto di AROS che dimostra il suo stadio di evoluzione come piattaforma dekstop.

L'ovvia limitazione è che si possono far girare solo i programmi scritti per i processori 68k, tagliando fuori di conseguenza tutte le ultime evoluzioni di questa piattaforma. Di buono, però, è che si possono rigiocare i grandi classici senza profondere sforzi eccessivi. Amiga Forever, poi, non è un semplice emulatore. Se guardiamo attentamente questo pacchetto software, ci accorgiamo che in realtà si tratta di una macchina virtuale estremamente evoluta: l'Amiga emulato su PC è, infatti, in grado di avvantaggiarsi della scheda video montata sulla macchina ospite, raggiungendo risoluzioni proibitive per l'originale chipset OCS o AGA, spedendo per esempio il Workbench a 1600x1200 pixel e a 16 o 32 bit di colore. Non solo, con qualche accorgimento è possibile perfino attivare la grafica 3D (http://www.student.informatik.tu-darmstadt.de/~konrad) e, come se non bastasse, si può usare tutta la memoria libera del computer configurandola come se fosse Fast Ram. Insomma, chi ha bisogno di lanciare le stesse applicazioni in un ambiente Amiga quanto più compatibile e simile all'originale, ha poche alternative. Il tutto senza contare che Amiga Forever include pure un software di comunicazione capace di usare il vecchio computer come se fosse un disco esterno, più tutta una suite di programmi storici firmati Cloanto. Manca il C1-Text, però. Peccato.



Quante finestre si possono aprire contemporaneamente in AROS? Tante, come dimostra questa foto. La gattina Kitty, in alto a sinistra, è una finestra con forma irregolare e fondo trasparente, una caratteristica nuova rispetto a quanto visto in AmigaOS 3.1.

LA VIA OTTIMISTA, L'IMITAZIONE

Se emulare l'Amiga su PC pone comunque dei limiti, tanto vale cercare di salvare il salvabile portandolo su PC. Così deve aver pensato Aaron Digulla quando, nel 1995, diede ufficialmente il via allo sviluppo di AROS, l'Amiga Research (prima era "Replacement") Operative System. Il fine di questo progetto è ambizioso: creare un sistema operativo ispirato al vecchio AmigaOS 3.1, migliorandone gli aspetti più obsoleti e facendo sì che il sistema sia compatibile a livello binario su Amiga (cioè: un Amiga vero con AROS deve essere in grado di far funzionare i programmi per AmigaOS 3.1 in modo diretto), e a livello di sorgente sulle altre piattaforme (cioè: un PC o un Pegasos con AROS è sempre in grado di far girare gli stessi programmi, ma devono essere ricompilati, un po' come avviene con le diverse versioni di Linux). I vantaggi di un simile approccio sono notevoli: il sistema operativo gira direttamente su PC (o sulle altre piattaforme su cui verrà effettuato il porting), sfruttandone hardware, potenzialità e "forza bruta"... e le applicazioni pure, essendo compilate in un codice binario direttamente compatibile con il processore centrale. AROS, attualmente, viene portato avanti da un nucleo ristretto di programmatori (solo sei – e la mole di lavoro è enorme), è un prodotto open source e, come tale, è sempre alla ricerca di nuovi talenti in grado di contribuire al suo sviluppo o al suo miglioramento. È un progetto davvero interessante e, se tra i lettori di TGM si nasconde qualche nostalgico di Amiga con un po' di tempo a disposizione e tanta

Le finestre di dialogo di Zune, il clone di MUI (Magic User Interface) inserito di base in AROS.

Il Catweasel MK3 è un controller Zorro/PCI che consente di leggere i dischetti originali dell'Amiga tanto su A1 quanto su PC. Non solo! Ha anche un connettore per i drive del Commodore 64 e uno zoccolo per il chip SID.

AROS SUL SILVER DVD!

Sul Silver DVD di questo mese possiamo trovare una delle più recenti "snapshot" di AROS, un sistema operativo open source che vuole essere compatibile, almeno a livello di API e sorgenti, con l'originale AmigaOS 3.1 sviluppato a suo tempo dalla Commodore. Tutte le informazioni che riguardano il medesimo si trovano sul suo sito, www.aros.org. Per quanto riguarda l'assistenza tecnica, è possibile iscriversi alla mailing list degli utenti di AROS, su Yahoo!Groups, http://mail.aros.org/mailman/listinfo/aros-user. Solo un'avvertenza prima di leggere tutto il resto: se lanciate AROS direttamente sul vostro PC, **non usate il programma 'partition'**, perché **distruggerà senza preavviso tutti i dati contenuti nel disco fisso** collegato come Master del primo canale IDE. Partition serve infatti a preparare il disco fisso all'installazione di AROS, e dato lo stato ancora acerbo del software, si tratta di un'opzione che vi sconsigliamo assolutamente di provare. Ecco comunque cosa potete trovare nella cartella \Aros:

- **La versione live CD in formato ISO**, che andrà trasformata in un CD vero e proprio per mezzo di un masterizzatore e di un programma apposito (come Nero Burning Rom, MakeCD o Burn4Free). Per avviare AROS sarà sufficiente inserire il CD prodotto con la ISO nel lettore, riavviare il computer e assicurarsi dal BIOS che il boot del sistema operativo avvenga dal lettore CD-ROM. Purtroppo il sistema è ancora incompleto, e non è detto che sul vostro PC si carichi correttamente. Se non va, provate piuttosto a usare la versione su dischetto. Se doveste avere ancora dei problemi, o voleste provare AROS in un ambiente sicuro, usate VmWare!

- L'immagine del **dischetto di boot**, che potrete trasformare in un floppy vero e proprio per mezzo del programma Rawrite: inserite un dischetto vergine da 1,44 MB nel disk drive, installate **rawrite**, e nel pannello "Write" andate a scegliere l'immagine aros.bin. Dopo qualche minuto avrete un bel dischetto di avvio con cui far partire AROS, l'interfaccia grafica e il suo Workbench (Wanderer). NOTA: la versione su dischetto ha molte più probabilità di quella su CD di eseguire il boot correttamente.

- La **versione "hosted" di AROS per Linux/i386** (AROS-20031125-i386-linux-system.tar.bz2.tar), ottima per gli sviluppatori software, che funziona integrandosi perfettamente con Linux e con il server grafico Xfree86. Grazie a questa versione gli utenti di Linux potranno eseguire il codice per AROS più o meno come avviene con Wine per le applicazioni di Windows. Chiunque volesse scrivere o portare le proprie applicazioni in C/C++ su AROS, può aiutarsi con l'**SDK** contenuto nel file AROS-20031125-i386-all-sdk.tar.bz2.tar. Occorrerà disporre anche del compilatore gcc e le binutils configurate in modo da produrre eseguibili 386-elf.

- La **documentazione originale in HTML**, il programma **Rawrite per Windows** e la macchina virtuale **VmWare**, che potrete usare per emulare sul vostro PC un secondo PC, in cui installare AROS. In questo modo disporrete di una "scatola chiusa" in cui fare tutti i vostri esperimenti senza combinare pasticci. La versione trial di VmWare va attivata registrandosi presso il sito internet del produttore, e richiedendo una chiave d'abilitazione della durata di 30 giorni.

- Una **guida in PDF** scritta dal sottoscritto (Paolo Besser) che vi guiderà nei passi fondamentali dell'installazione, e dell'uso sotto VmWare.

Per qualsiasi informazione su AROS vi invitiamo a prendere visione del sito ufficiale www.aros.org, e degli indirizzi e-mail contenuti sul medesimo. Nessuno, più degli sviluppatori, può risolvere i vostri dubbi. Nei limiti del possibile, cercheremo di darvi una mano anche noi sul **forum Amiga/AmigaONE di TGM Online**. Ricordatevi comunque che AROS è un sistema ideale per curiosare o per svilupparci sopra qualcosa, non è ancora pronto per essere "usato tutti i giorni"! Chi si aspetta questo, rimarrà inevitabilmente deluso.

PEGASOS E AMIGAONE RISULTANO INTERESSANTI SOLO PER GLI AMIGHISTI SUPERSTITI, TROPPO POCHI PER INTERESSARE AL MERCATO ATTUALE

MorphOS e la sua potente interfaccia grafica

volontà, farebbe solo cosa gradita dando una mano. Noi la nostra parte l'abbiamo fatta, mettendo l'ultima versione snapshot del sistema operativo sui nostri Silver Disc/DVD.

FRA SCETTICISMO E SPERANZA

Adesso che abbiamo fatto una panoramica su ciò che è diventato l'Amiga oggi, occorre tirare le somme e capire se ci troviamo effettivamente di fronte al rilancio della piattaforma, o – più probabilmente, purtroppo – davanti all'ennesimo capitolo di una guerra fra poveri, che con la gloriosa macchina della Commodore non c'entra niente. Che fra Pegasos/A1 e vecchi Amiga non ci sia continuità è chiaro, ma d'altronde non poteva essere altrimenti. Amiga però un tempo era sinonimo di innovazione, e queste due macchine di innovativo hanno soltanto... il fatto di esistere. Ciò che veramente lascia perplessi, tuttavia, è la mancanza di un target ben preciso, di un mercato di riferimento che possa essere concretamente interessato all'adozione di una nuova piattaforma. PC e Macintosh ormai coprono tutti i settori dell'informatica senza alcuna esclusione, dispongono di architetture più economiche e potenti, figlie di una diffusione capillare e di abitudini ormai consolidate. Pegasos e AmigaONE, invece, restano di esclusivo interesse degli amighisti superstiti, troppo pochi per raggiungere i grandi numeri di cui il mercato informatico ha bisogno. Troppo pochi perfino per attirare l'attenzione delle software house più in voga. La mancanza di software, inoltre, non aiuta a trovare nuovi simpatizzanti al di fuori della "cerchia". L'unica possibilità in questo senso arriva dagli scontenti, da chi vorrebbe evadere dalla finestropoli di Bill Gates, ma trova Linux eccessivamente difficile da usare. È a costoro che Amiga dovrebbe rivolgersi principalmente, offrendo però una totale compatibilità con le applicazioni ormai più diffuse, come Office, Adobe Photoshop e Premiere, e offrendo strumenti analoghi a un prezzo più contenuto. Un po' di sviluppatori si sono già messi in modo, altri probabilmente si accoderanno, ma l'impossible mission di Amiga è solo agli inizi. Ora, o mai più.

Payback è un gioco che sfrutta le librerie Warp3D ed è in grado di funzionare su UAE grazie a un wrapper software

AmigaOS 4.0 in esecuzione su AmigaONE. Lo screenshot mostra il programma di partizione del disco fisso e la finestra dei tool, con l'interfaccia standard.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

PREVIEW

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

SVILUPPATORE
LucasArts

PUBLISHER
LucasArts

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Autunno 2004

SITO
www.lucasarts.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nell'area Movie Machine di TGM Online trovi tutte le informazioni sugli ultimi film di Star Wars!

Con il film "Episodio II" di Star Wars comincia la guerra dei cloni e, presumibilmente, con il terzo film il conflitto finirà. Ciò che non ci è dato sapere al cinema, però, è ciò che è successo nel frattempo. Poco male, possiamo giocarcelo di persona...

Se c'è un "brand" cinematografico che la Lucas ha sfruttato davvero fino al midollo, bisogna dirlo, è proprio quello di Star Wars. Considerando il solo mercato PC, negli ultimi dieci anni sono usciti più di venti videogiochi, che in un modo o nell'altro tirano in ballo la Forza, i cavalieri Jedi, il lato Oscuro o tutte le altre simpatiche invenzioni che George Lucas ha saputo amministrare così bene al cinema. Ce n'è davvero per tutti i gusti, dall'avventura in terza persona allo sparatutto, passando per il gioco di ruolo di massa online e gli pseudo-simulatori con tanto di sparatorie nello spazio. E non sempre bisognava stare dalla parte dei "buoni": in fondo, anche il lato Oscuro della Forza ha il suo fascino, e questo la software house di Monkey Island lo sa benissimo. Manca solo l'avventura grafica punta e clicca, ma quella è davvero molto improbabile che arrivi...

SE C'È UN "BRAND" CINEMATOGRAFICO CHE LA LUCAS HA SFRUTTATO DAVVERO FINO AL MIDOLLO, BISOGNA DIRLO, È PROPRIO QUELLO DI STAR WARS!

PER ADESSO, SPARIAMO

Così, lasciati alle spalle l'autunno caldo di Jedi Academy e le strategie invernali di Knights of the Old Republic e Galaxies, Lucas Arts si appresta a rinverdire ulteriormente il filone di Star Wars con altri due videogiochi, Battlefronts e Republic Commando. In questa sede ci occupiamo esclusivamente del secondo, visto che con ogni probabilità sarà uno degli shooter più evocativi del 2004. Certo, Half-Life 2 e DooM 3 permettendo... ma siccome le date d'uscita di que-

▲ Gli elementi del paesaggio, ovviamente, potranno fare la differenza fra una zona sicura e una morte certa a ciel sereno.

▲ Fumate, esplosioni e laserate saranno assolute protagoniste negli scontri.

▲ Contro alcuni nemici i raggi laser possono poco. Ma non sono le uniche armi a disposizione.

Questo droide da combattimento ha i minuti contati. Nonostante la sua resistenza, cadrà presto per terra esanime..

IL GIOCO SARÀ AMBIENTATO DURANTE LA GUERRA DEI CLONI, A CAVALLO FRA IL SECONDO E IL TERZO FILM DELLA SERIE

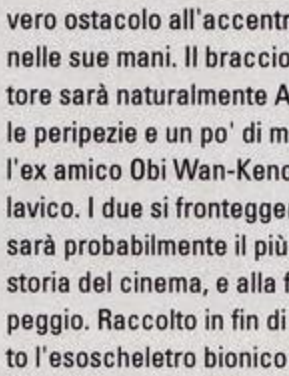
sti due titoloni continuano ad avvicinarsi sempre di più alle calende greche, è molto più probabile che questo titolo farà a sganascioni con Far Cry e Painkiller (per non parlare di Duke Nukem Forever. Le nostre lettrici potrebbero approfittarne per elaborare un nuovo, sfizioso modo per dare il due di picche: "uscirò con te solo quando verrà pubblicato Duke Nukem Forever". Va beh, fine della digressione).

Il gioco sarà ambientato durante la Guerra dei Cloni, iniziata alla fine del secondo episodio di Star Wars (e che probabilmente finirà all'inizio del terzo, ma questo è un altro discorso), e ci permetterà di visitare almeno tre ambientazioni differenti: le caverne oscure di Geonosis, il relitto di un incrociatore della Repubblica abbandonato nello spazio profondo e Kashyyyk, la patria degli Wookie. Vestiremo i panni di un comandante di una squadra d'elite dell'esercito imperiale, ma ciò non significa che basterà sparare ai nemici che arrivano da tutte le parti (per fortuna non "escono dalle fottute pareti", altrimenti sarebbe stato un plagio bello e buono): la chiave del successo sarà il gioco di squadra e la nostra capacità di coordinare al meglio gli uomini a nostra disposizione. Capiterà di trovarci in situazioni al limite della sopravvivenza, momenti difficili in cui, percorrendo uno stretto corridoio, i nostri uomini ci salveranno col fuoco di copertura, piazzandosi in posizioni strategiche e rispondendo ai proiettili nemici. Potremo affrontare gli avversari a viso aperto o attirarli in una zona a noi più congeniale, per poi tendergli una trappola micidiale, o ancora prendere possesso di una torretta abbandonata, e fare a pezzi i soldati nemici. Il tutto facendo da sé o, meglio ancora, delegando ai propri compagni di squadra i compiti più infelici.

Come in ogni First Person Shooter degno di questo nome, oltre alla campagna in single player avremo a disposizione anche le solite modalità multiplayer, che vanno dal più violento e dissennato deathmatch ai giochi di squadra, fra cui l'immortale Capture The Flag. La novità, che dovrebbe avvicinare Star Wars ai fasti dei

L'ANGOLO DELLO SPOILER

Tra poco meno di un anno e mezzo uscirà il terzo, e conclusivo capitolo della saga cinematografica di fantascienza più amata di tutte (beh, oddio, ci sarebbe sempre Star Trek, ma è nata in TV). Così, giusto per farvi felici, abbiamo deciso di rovinarvi la sorpresa con questo fantastico box che rivela, in anteprima assoluta cosa succederà nel terzo episodio. In realtà, l'epilogo lo conosciamo già tutti, visto che "episodio IV" è uscito più di vent'anni fa e lo abbiamo visto sicuramente, comunque sia, chiunque non volesse saperne di più è pregato di non leggere oltre, coprire questo box con la ceralacca, e rimuovere la patina opaca soltanto nel luglio del 2005.



Negli anni successivi al matrimonio di Padme e Anakin, la guerra fra Repubblica e Separatisti si fa più dura, fino al rapimento del senatore Palpatine da parte di questi ultimi e alla grande battaglia che apre il terzo film. Ad Anakin Skywalker viene chiesto di recuperare il senatore e di imprigionare il conte Dooku. Ma Anakin fa di più, e comincia la sua veloce conversione al Lato Oscuro della Forza, i cui primi segnali si erano intravisti fin dal massacro dei Tusken ne "La Guerra dei Cloni". Palpatine a questo punto avrà campo libero, e ordinerà lo sterminio dei Jedi, ultimo vero ostacolo all'accentramento del potere nelle sue mani. Il braccio armato dell'imperatore sarà naturalmente Anakin, che dopo mille peripezie e un po' di massacri, fronteggerà l'ex amico Obi Wan-Kenobi su un pianeta lavico. I due si fronteggeranno in quello che sarà probabilmente il più lungo duello della storia del cinema, e alla fine Anakin avrà la peggio. Raccolto in fin di vita, gli verrà montato l'esoscheletro bionico di Darth Vader (nella foto: Hayden Christensen è Anakin Skywalker). Il resto è storia...

▼ "Presto, presto, corriamo!". Una bella irruzione a sorpresa può decidere le sorti della battaglia.

▲ Siamo in una base spaziale abbandonata. E stiamo cercando chi ha scelto questa tappezzeria per punirlo!

▲ L'uso delle armi tipiche di Star Wars renderà gli scontri a dir poco spettacolari! Ma niente spade laser, almeno per il momento...

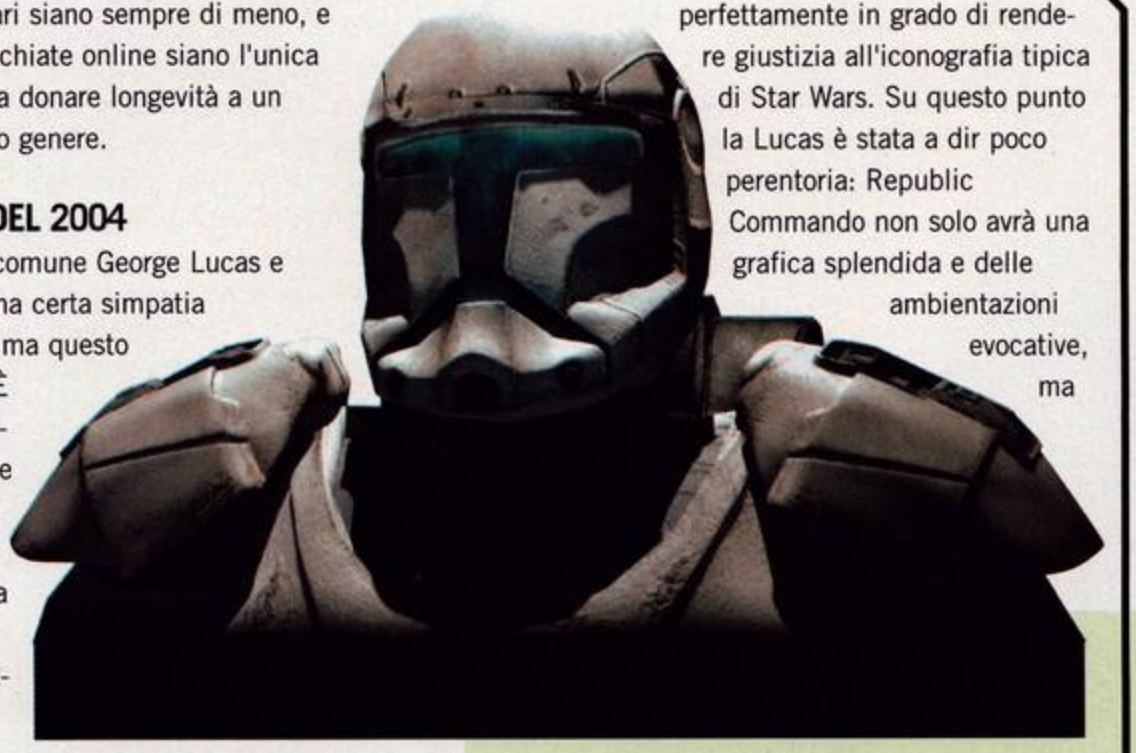
POTREMO AFFRONTARE GLI AVVERSARI A VISO APERTO O ATTIRARLI IN UNA ZONA A NOI PIÙ CONGENIALE, PER METTERLI IN TRAPPOLA

due Tribes, saranno le missioni di squadra in multiplayer. Purtroppo le informazioni che ci ha dato la Lucas a riguardo sono veramente striminzite (le abbiamo provate davvero tutte per renderli un po' più loquaci, perfino il Guttalax, ma non ha funzionato), ma questa modalità di gioco si preannuncia davvero interessante. In buona sostanza, i due team avranno un certo numero di obiettivi da completare (del tipo: "scrivete una poesia e imparatela a memoria", o ancora "ballate come dei decerebrati al ritmo di Jeeg Robot D'Acciaio". Sto scherzando, eh?), e naturalmente dovranno farcela prima che ci riesca la squadra avversaria. Da quel poco che si sa, comunque, queste missioni sono state studiate apposta per incentivare la cooperazione tra compagni, dando importanza al gruppo piuttosto che al singolo. Una mossa che non deve stupire, visto che ormai le software house sono del tutto convinte che i giocatori solitari siano sempre di meno, e che le ammucchiate online siano l'unica cosa che possa donare longevità a un titolo di questo genere.

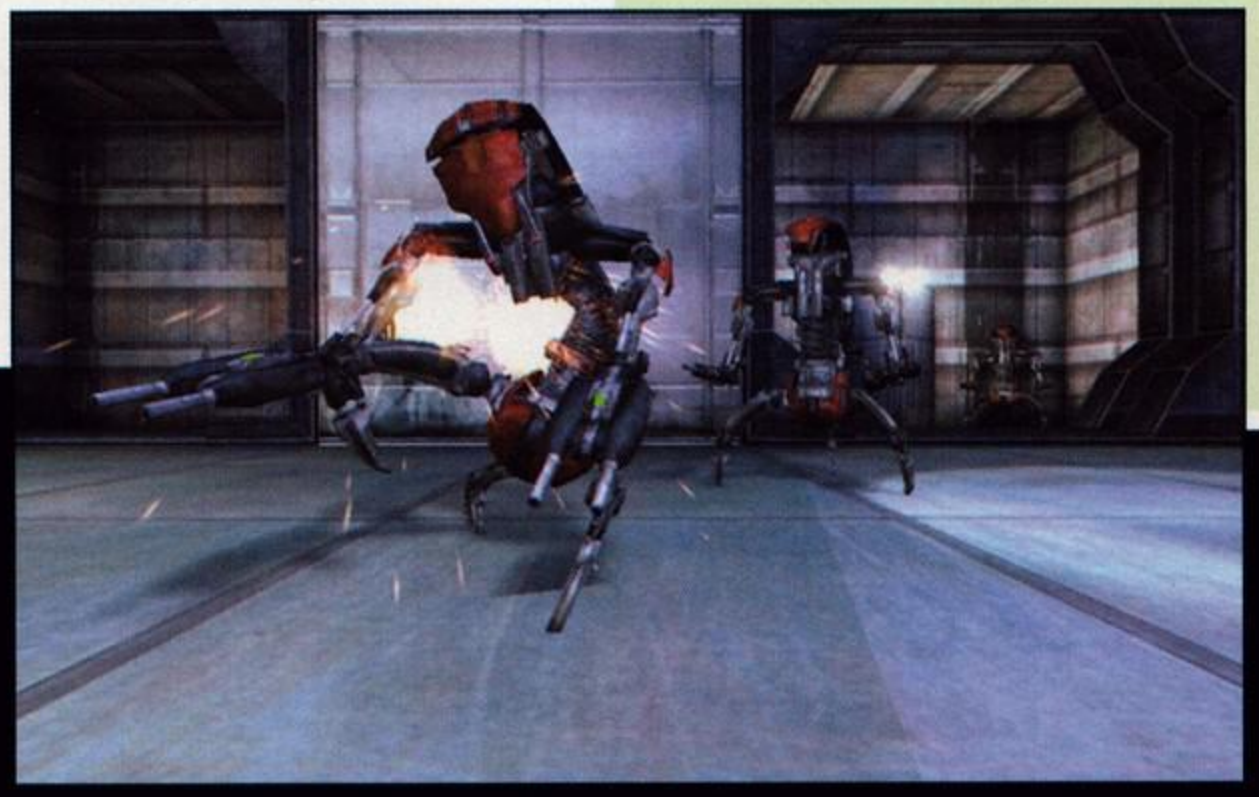
▲ **Toh, brutto separatista Geosiano, beccati questo!**

IL MOTORE DEL 2004

Cos'hanno in comune George Lucas e Mark Rein? Una certa simpatia per la Ferrari, ma questo non importa. È molto più interessante notare che il primo ha deciso di usare qualcosa del secondo, vale a dire l'ottimo motore grafico Unreal Engine, che è alla base di capolavori come Unreal Tournament 2003 e 2004. Del resto, gli sparatutto della Epic sono due capisaldi del genere, e molta della loro popolarità è dovuta proprio alla duttilità e alle caratteristiche del motore che li muove. Considerando la bellezza delle armi, dei modelli e dei mezzi di trasporto che ha realizzato la Epic in UT 2004, siamo certi che l'Unreal Engine sarà perfettamente in grado di rendere giustizia all'iconografia tipica di Star Wars. Su questo punto la Lucas è stata a dir poco perentoria: Republic Commando non solo avrà una grafica splendida e delle ambientazioni evocative, ma



▼ **Non sappiamo bene come funzionino questi formiconi-robot, ma siamo pronti a scommettere che le braccia siano dotate di potenti mitragliatori...**



RIDIAMO DI GUSTO

La saga di Star Wars è stata fonte di ispirazione per tanti videogiochi, sì, ma anche per diverse parodie. Da quella in assoluto più eclatante di tutte, Space Balls (Balle Spaziali), che porta la firma di uno dei più grandi registi e attori comici

di tutti i tempi, Mel Brooks, a una pletora di filmati, montaggi e riduzioni amatoriali davvero degne di nota. Naturalmente, l'avanzare della tecnologia e la diffusione di computer in grado di manipolare facilmente le immagini, ha fatto sì che questi esempi si moltiplicassero. Su Internet, per esempio, circola un filmato che ormai tutti conoscono come "Star Wars in 30 secondi", un delirante montaggio che, in mezzo minuto, ripropone una carrellata di tutti i fatti salienti di Episodio IV, V e VI. Incredibile ma vero: non serve altro per sapere cos'è successo in quei tre film. Sul sito www.asciimation.co.nz è possibile vedere tutto il quarto episodio di Star Wars "ridotto" in ASCII-art, vale a dire usando dei semplici caratteri di testo. Ma è tutto italiano il capolavoro

di "ridoppiaggity", così come è auto-definito dal suo autore: Carlo "Carletto" Sagradini, leader dei Gem Boy. Il suo "Star Whores" è uno dei filmati più condivisi sulle reti P2P, e il motivo è semplice: si tratta di un irresistibile montaggio e doppiaggio del quarto episodio, in cui lui stesso ha dato una caratterizzazione nuova a tutti i protagonisti. Così, il sessualmente confuso Suke Skyhard e il bullo Ian Sboro si ritrovano a salvare la principessa Leiladà, leader del fan-club dei Gem Boy, da sempre in lotta contro Dark Water, il generale Camoscio, e tutto il malvagio "impero SIAE". Ovviamente, non mancano tutti i personaggi di contorno, come "l'ammasso di latta" Window98 (nove-otto), che emette tutti i rumori tipici di Windows e di ICQ, e il jedi buono Obi Uan Per-Hobby, da sempre fedele alla via della Scamorza. Un mito. Attenzione, però, perché la visione di questo film vi impedirà per sempre di gustare il vero Star Wars come prima. Il sito di riferimento è www.carlettofx.com. Terminiamo la breve e incompleta rassegna con una irresistibile parodia a fumetti, Star Rats, del prolifico Leo Ortolani. Nell'album, edito da Panini (che se non sbaglio dovrebbe essere ancora facilmente reperibile), i personaggi di Rat Man incontrano l'universo di Star Wars. E per quest'ultimo sono dolori...

ci metterà a disposizione dozzine di armi differenti, alcune già viste nei film e negli altri giochi della serie, altre, invece, inventate di sana pianta per l'occasione (beh, insomma, non è che le altre esistano sul serio, però...).
Come possiamo facilmente osservare dalle foto, la grafica non delude affatto le aspettative: le armature dell'esercito imperiale – pardon, repubblicano – sono realizzare magistralmente e gli uomini, nei loro movimenti, sono a dir poco spettacolari (su Internet circola un eloquente filmato che mostra un gruppo di soldati imbattersi in uno sciame di alieni alati). Il gioco, tra l'altro, ci toglie una delle più grandi curiosità che hanno accompagnato tutta la saga di Star Wars: come sarà mai la visuale dagli elmetti bianchi dell'esercito? Republic Commando prevede anche una visuale di questo tipo, mostrandoci tutta la tecnologia di cui queste armature sono dotate. Un tocco di classe che i fan della serie apprezzeranno di sicuro! Durante il gioco sarà possibile parlarsi (connessione a Internet permettendo) e, tanto per cambiare, sarà possibile aggiungere sempre nuove mappe tramite una serie di download gratuiti. Non solo: con il gioco sarà fornito anche l'editor, che consentirà a tutti i modder di creare livelli e avventure sempre nuovi.
LucasArts non si è però limitata al semplice utilizzo dell'Unreal Engine e il motore in questione è stato pesantemente modificato e plasmato secondo le esigenze dei programmatori. I cambiamenti più evidenti riguardano l'intelligenza artificiale: poiché ci saranno anche dei personaggi "alleati" gestiti dal computer, è stato necessario scrivere delle porzioni di codice che si occupassero della gestione dei compagni di squadra e anche il "cervello" dei nemici è stato ritoccato, in modo da conferire loro maggior personalità. Questo proprio per rendere verosimili le loro reazioni tanto nei più folli deathmatch a squadre, quanto nelle famose missioni collettive di cui parlavamo in precedenza. Si noti, a tale proposito, che in una partita in multiplayer potranno intervenire fino a sedici giocatori, otto per ogni squadra. Purtroppo LucasArts non ha specificato se i server saranno liberi o centralizzati, e noi a questo punto della realizzazione non possiamo dare nulla per scontato. Come si suol dire, vedremo quando uscirà la versione definitiva.

▲ **Come intravediamo da questa foto, il gioco di squadra sarà fondamentale negli scontri.**

E CON QUESTO È TUTTO

Ci sarebbe davvero piaciuto dirvi di più. Ma purtroppo LucasArts ha deciso di mantenere il più assoluto riserbo su quasi tutte le caratteristiche più interessanti del gioco, e a poco sono valse le nostre insistenze. Ci auguriamo, però, che questa succosa anteprima sia stata sufficiente a darvi un'idea abbastanza circostanziata del gioco. Che, lasciatecelo dire, si preannuncia davvero come un potenziale capolavoro. Lo shooter definitivo che i fan di Star Wars attendevano da anni. Prepariamoci dunque a scaldare i fucili laser, perché ci sarà da divertirsi.

▲ **Un altro nemico cade vittima dei nostri colpi.**

▲ Un bel primo piano della razza nemica per eccellenza. La cura del dettaglio non è ovviamente inferiore a quella usata per l'esercito repubblicano.

IL MOTORE GRAFICO È LO STESSO IMPIEGATO IN UNREAL TOURNAMENT 2003 E 2004, MA È STATO PESANTEMENTE MODIFICATO PER ADATTARSI ALLE ESIGENZE DEI PROGRAMMATORI

▼ **Abbassarsi e muoversi in modo coordinato non è solo un vezzo estetico, in Republic Commando!**

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

PREVIEW

Luca Todesco luca@xenia.it

SVILUPPATORE
UbiSoft

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

USCITA
Primavera 2004

SITO
www.pandoratomorrow.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspettano i tre filmati promozionali di Splinter Cell: Pandora Tomorrow!

Il gioco che ha rivoluzionato il concetto di stealth game torna con nuova trama, nuove ambientazioni, nuovi nemici e una nuova intelligenza artificiale. In altre parole, Sam Fisher si prepara a sconvolgere nuovamente la vostra vita...

PREVIEW

Splinter Cell, ispirato all'opera del celeberrimo romanziere Tom Clancy (peraltro non nuovo alle esperienze videoludiche: è il papà anche della fortunata saga di Rainbow Six), uscito alla fine del 2003, è stato uno dei più grandi successi dell'anno appena concluso. Per i pochi che ancora non fossero al corrente delle vicissitudini dell'agente Sam Fisher, basti ricordare che si tratta di uno dei migliori stealth game in circolazione. Date le premesse in termini di qualità tecnica e di gameplay, è inevitabile che gli appassionati siano in fibrillazione per l'imminente uscita del secondo episodio. Le premesse per un altro capolavoro ci sono tutte: alla UbiSoft parlano di ambientazioni ancor più realistiche, che contribuiranno a creare lo scenario perfetto per un gameplay ricco di azione, ulteriormente migliorato dalla presenza del gioco online. The Games Machine ha avuto il privilegio di raccogliere qualche informazione in più nel corso di un incontro con il produttore di Splinter Cell, Domitille Doat. L'argomento introduttivo è stato naturalmente il primo gioco della serie, il cui successo su ogni piattaforma (non bisogna, infatti, dimenticare che l'avvento di questo titolo su PC è storia recente se paragonato all'uscita su Xbox) ha sorpreso anche gli stessi sviluppatori. Non era d'altronde pacifico che un prodotto basato così pesantemente sull'infiltrazione senza eccessive concessioni all'arcade puro trovasse un'accoglienza così calorosa presso il vasto pubblico. Così tuttavia è stato, tanto che in questo seguito il gameplay resterà pressoché invariato o, per meglio dire, amplificato: maggior coinvolgi-

IN QUESTO SEGUITO IL GAMEPLAY RESTERÀ PRESSOCHÉ INVARIATO O, PER MEGLIO DIRE, AMPLIFICATO

▲ Sam non si separa più dagli occhialini, che sono divenuti una sorta di icona dello spionaggio. Non dell'estetica, purtroppo...

▲ Una delle mosse che hanno contribuito a consolidare la fama del primo Splinter Cell, resa ancora più spettacolare dagli effetti di luce dinamici.

▲ Ancora una volta sfruttare le ombre con abilità si dimostrerà vitale... lucernario craniale permettendo, naturalmente.

mento, più armi e dispositivi, nuovi movimenti. Dal punto di vista strettamente narrativo, la trama resterà fedele alla poetica che aveva caratterizzato il primo episodio, il che significa che sarà molto "fedele" all'attuale situazione geopolitica. La storia "nuda e cruda" però, sarà più lineare rispetto al primo episodio, in modo da risultare godibile al maggior numero di persone, utenti "occasionali" compresi. Nel contempo, assisteremo all'introduzione di personaggi veramente carismatici, le cui azioni incideranno sensibilmente sul dipanarsi degli eventi. A dire il vero, ci ha lasciati un po' perplessi la scelta di "alleggerire" la trama a favore di una maggiore fruibilità da parte del vasto pubblico. Vorrei sbagliarmi, ma generalmente un prodotto che ammicca al mass market lascia delusi i videogiocatori evoluti.

QUEL CHE È CERTO È CHE LA GAMMA DI DIAVOLERIE A DISPOSIZIONE DEL NOSTRO EROE SARÀ UNO DEI PUNTI DI MAGGIORE APPEAL DELLA PRODUZIONE

▲ **Il sole sta calando, è quasi il momento di entrare in azione... resta solo da sistemare quella luce nel portico.**

Per quanto invece riguarda la presenza di nuovi gadget tecnologici, in grado di aiutare il protagonista a muoversi indisturbato nell'ombra, c'è un comprensibile riserbo da parte del produttore. Quel che è certo è che la gamma di diavolerie a disposizione del nostro Sam sarà uno dei punti di maggiore appeal della produzione. In particolare, pare che il cavo di fibra ottica (utile per osservare dietro gli angoli e sotto le porte), uno degli strumenti più popolari presso i giocatori del primo SC, sia stato migliorato introducendo la visione agli infrarossi e quella notturna. Quel che è certo è che, anche in questa occasione, ampio ricorso è stato fatto a fonti di intelligence (mi sembra il termine più appropriato) come la CIA, che ha fornito informazioni utilissime per rendere "credibili" questi spettacolosi gingilli. Anche sotto questo punto di vista il realismo del titolo sembra in grado di soddisfare anche i più esigenti (e feticisti, aggiungerei).

Da un punto di vista tecnico è da

TRAMA NELL'OMBRA...

Il nome di Tom Clancy non lascia dubbi sulla bontà dell'impianto narrativo che Splinter Cell riuscirà a proporre, né sul sapore che la vicenda ben presto assumerà. Si tratterà a tutti gli effetti di un techno-thriller, come nella migliore tradizione del romanziere: l'incipit del racconto è ambientato in Indonesia, dove gli Stati Uniti hanno favorito l'insediamento di un governo democraticamente eletto a Timor Est (teatro, non molti anni fa, di sanguinosi scontri, per i più attenti alla politica internazionale; questi ultimi vorranno anche non sottilizzare sull'effettiva democraticità di simili situazioni!). L'Indonesia considera però questo intervento un'inaccettabile ingerenza negli affari interni del proprio paese e commissiona un attacco terroristico a un'installazione americana. Il leader del commando incaricato dell'operazione è un guerrigliero di nome Suhadi Sadono, fermamente convinto nel principio di autodeterminazione dei popoli (magari non sa che si chiama così, però si incupisce molto a sentire fischiettare Yankee Doodle nel suo giardino, e tanto basta). Da qui in poi, la vicenda è destinata a intricarsi, con un'unica certezza: un solo uomo potrà salvare i destini della nazione, e sono certo che neanche voi abbiate idea di chi possa essere... Uffa, chi ha detto Sam Fisher? E la sorpresa, adesso, che fine fa?

▼ **L'atmosfera delle ambientazioni è rimasta fedele al primo capitolo della serie: i colori sono decisamente sobri, come pure il design complessivo.**

▲ **Avvicinarsi alle costruzioni in prossimità del fuoco potrà essere coreografico, ne convengo, ma non tanto brillante.**

▲ **Audace tecnica di infiltrazione o manovra da consumato "portoghese" per evitare i noiosi controllori?**

▲ **Non si può negare che questa ambientazione abbia le carte in regola per soddisfare anche i patiti di techno-thriller più esigenti.**

segnalare che il motore del gioco sarà quello utilizzato in Unreal, logicamente in versione riveduta e corretta. La notevole esperienza accumulata dai programmatori della UbiSoft ha consentito, infatti, una massiccia opera di "riprogrammazione" dell'engine, che può essere considerato praticamente proprietario, così come i tool di sviluppo. Queste modifiche, veramente pesanti in taluni casi, sono state rese necessarie dalle esigenze di un gameplay che ben poco ha in comune con il titolo recentemente passato tra le mani di Atari.

▲ **Nonostante non sia esattamente minuto come corporatura, Sam vanta un'agilità impressionante: qui lo vediamo alle prese con un'arrampicata estemporanea.**

Una delle caratteristiche alla base del successo del primo SC, e che in questo secondo capitolo dovrebbe restare invariata, è la pulizia e il dettaglio che lo contraddistinguono. Si tratta certamente di una scelta artistica, facente parte di una concezione particolare del titolo, ma è anche e soprattutto una scelta precisa in termini di gioco vero e proprio, per almeno due motivi. In primo luogo perché in questo modo risulta possibile porre l'enfasi che tutti conosciamo sulla gestione delle luci e delle ombre, nascondiglio spesso vitale per Sam; in secondo luogo perché costringe sia i giocatori che gli sviluppatori a misurarsi con il fascino dell'ordinario, se mi consentite l'espressione. È più facile per un grafico o per un programmatore creare e gestire effetti di luce fantasmagorici e assolutamente irrealistici, che sono, en passant, di sicuro effetto anche sul giocatore. D'altra parte un'ambientazione "crystal clear" (limpida come cristallo, per usare l'espressione di Doat) possiede una complessità tecnica assai maggiore, ma garantisce pari soddisfazioni a prodotto finito, come certamente attestano i dati di vendita del primo SC.

In conclusione alla nostra chiacchierata abbiamo chiesto a Doat qualche ragguaglio sulle potenzialità dell'Intelligenza Artificiale. Una buona parte dell'appeal degli stealth game si fonda, infatti, sulla possibilità di implementare strategie di azione cui gli avversari rispondano in modo credibile o, se preferite, "umano". Il primo SC da questo punto di vista offriva un'esperienza di gioco entusiasmante... il sequel sarà all'altezza della aspettative? Le premesse sono incoraggianti: sembra che gli avversari posseggano una gamma di reazioni ai vostri comportamenti ulteriormente ampliata, mentre i civili alla vista delle armi scapperanno impauriti.

GLI AVVERSARI REAGIRANNO AI VOSTRI COMPORTAMENTI IN MANIERA TANTO REALISTICA DA LASCIARVI SENZA PAROLE

Una golosità finale circa le ambientazioni: sembra che una missione si svolgerà sul tetto del TGV (un treno speciale e velocissimo) da Parigi a Nizza, alla velocità di ben 300 chilometri all'ora... davvero notevole, non c'è che dire.

IL PESCATORE NELLA RETE

Irresistibile questo titolo ossimorico, non trovate? Non molto, ne convengo, ma l'occasione per il vieto gioco di parole era delle più allettanti. Parimenti allettante si preannuncia la possibilità di vestire i panni di Sam Fisher online... e qui debbo farvi una confessione. Vi ho parzialmente mentito: non avrete infatti la possibilità di vestire i panni del protagonista del single player, ma di un gruppo di suoi colleghi, oltre che, evidentemente, della controparte, i mercenari. Peccato veniale, ma che volete farci, sono un piccolo giornalista, dico solo piccole bugie. L'esperienza offerta da SC si preannuncia intrigante: il numero di giocatori è infatti limitato a quattro in totale, decisamente pochi per chi fosse avvezzo ai grandi massacri di Medal of Honor. Il punto, stando alle dichiarazioni di Doat, è riuscire a ricreare la tensione tipica degli stealth game anche in multiplayer. A questo scopo risulta essenziale diradare al minimo gli incontri casuali, oltre che differenziare le abilità dei due team. Vestendo i panni dei mercenari, infatti, vi troverete piuttosto a disagio in ambienti bui, angusti e sviluppati in verticale, che risultano essere il terreno preferito dai vostri avversari. Le ambientazioni disponibili saranno otto, e l'azione avverrà in diversi momenti del giorno, così da garantire una certa varietà di situazioni. Le modalità presenti sono invece quattro e si tratta in massima parte di adattamenti delle classiche missioni da FPS a una struttura che prevede un numero così ridotto di personaggi giocanti.

▲ **La gestione delle luci, vero e proprio marchio di fabbrica della serie, sembra avere le potenzialità per impressionare nuovamente.**

▲ **Sam potrà contare su molte nuove mosse, che gli permetteranno di sbarazzarsi anche degli avversari più coriacei...**

PC CD ROM

XBOX

DEUS EX
INVISIBLE WAR

GUARDATI DAL NEMICO

©Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Xbox, i loghi Xbox e Xbox Live sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e\o in altri paesi. Tutti gli altri marchi e marchi registrati sono di proprietà delle rispettive società.

Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos Group of Companies. - Images from Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003.
All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

MRM-DIALOGO-Multimedia

ION STORM

eidos

Microsoft

www.leaderspa.it

LEADER

FAHRENHEIT

PREVIEW

Daniele Tamagni **tamaboke@xenia.it**

SVILUPPATORE
Quantic Dream

PUBLISHER
Vivendi Universal Games

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal Games

USCITA
Autunno 2004

SITO
www.fahrenheitgame.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi essere sempre informato sulle ultime novità? Tieni d'occhio le news di TGM Online!

Un thriller paranormale interattivo? No, non è l'ultima trovata televisiva, ma il ritorno delle avventure grafiche sui nostri monitor.

"Cosa faremmo se una mattina ci svegliassimo e scoprissimo di aver assassinato una persona che neanche conosciamo, senza per giunta ricordarci più nulla?". Questa è l'inquietante domanda che ci pongono gli sviluppatori della Quantic Dream, già creatori del valido The Nomad Soul, che con Fahrenheit intendono rilanciare il genere delle avventure grafiche, ormai inesorabilmente in declino. Ma andiamo con ordine...

In una moderna New York dei giorni nostri, alle prese con un'inusuale morsa di gelo (da cui il titolo del gioco), delle persone apparentemente normali iniziano a compiere degli inspiegabili omicidi rituali, senza essere poi in grado di fornire alcuna motivazione per i loro gesti. La nostra avventura avrà inizio quando il giovane Lucas Kane ucciderà un perfetto sconosciuto, svegliandosi senza ricordarsi più nulla; in poco tempo, Lucas si ritroverà braccato dalla polizia, in una lotta contro il tempo per trovare una spiegazione al suo efferato omicidio e alle strane visioni che inizieranno a infestare i suoi pensieri.

SAREMO SPETTATORI DELLA STORIA DA DIVERSI PUNTI DI VISTA, COME SE STESSIMO GUARDANDO UN FILM

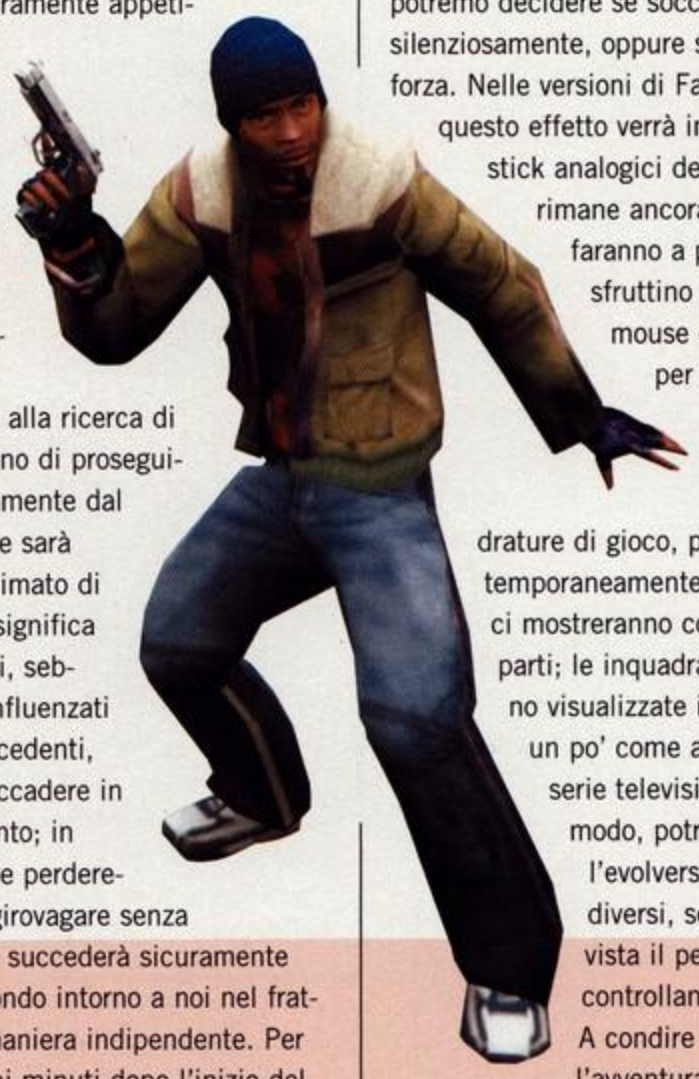
La nostra avventura, come potete facilmente immaginare, comincia nei panni del fuggitivo Lucas, ma - e qui sta la sorpresa - ci ritroveremo

▲ Per dimostrare la nostra innocenza dovremo scoprire cos'è realmente successo; parlando con i numerosi personaggi del gioco potremo raccogliere importanti indizi.

▲ In Fahrenheit vivremo l'avventura da diversi punti di vista. In questo caso, eccoci nei panni di Carla Valenti, l'ispettore che sta dando la caccia al protagonista.

presto a seguire le vicende degli altri personaggi coinvolti nella storia, tra i quali l'ispettore Carla Valenti, incaricata di risolvere il caso e dunque sulle tracce del protagonista. In parole povere, saremo spettatori della storia da diversi punti di vista, e ci ritroveremo a comandare al tempo stesso l'inseguitore e la preda, come se stessimo guardando un thriller cinematografico. In effetti, giocando a Fahrenheit si ha un po' la sensazione di trovarsi di fronte a un buon film, complici una sapiente regia, un taglio maturo della storia, e delle spettacolari sequenze d'azione.

Le premesse sono sicuramente appetibili, ma, alla fine dei conti, come funziona Fahrenheit? É presto detto. Similmente a quanto accade nelle altre avventure, il giocatore dovrà esplorare numerose ambientazioni e parlare con i personaggi disponibili, alla ricerca di indizi che gli permettano di proseguite nella trama. Diversamente dal solito, però, il giocatore sarà calato in un mondo animato di vita propria, e questo significa che alcuni avvenimenti, sebbene possano venire influenzati dalle nostre azioni precedenti, saranno destinati ad accadere in un determinato momento; in parole povere, anche se perderemo il nostro tempo a girovagare senza fare nulla, prima o poi succederà sicuramente qualcosa, poiché il mondo intorno a noi nel frattempo si "muove" in maniera indipendente. Per farvi un esempio, pochi minuti dopo l'inizio del gioco riceveremo la visita di un poliziotto, venuto a perquisire il nostro appartamento; se nel frattempo avremo nascosto le prove del delitto, riusciremo a farla franca, altrimenti, se avremo perso tempo a bighellonare per casa, l'agente potrà trovare i nostri vestiti insanguinati, e per noi saranno guai.



IL GIOCATORE SARÀ CALATO IN UN MONDO ANIMATO DI VITA PROPRIA, CON IL QUALE POTRÀ INTERAGIRE IN MANIERA MASSICCIA

A detta degli sviluppatori, l'alta interagibilità dell'ambiente e la possibilità di visualizzare la situazione utilizzando diverse inquadrature (ne parleremo più avanti), renderanno le nostre esplorazioni molto interessanti e mai frustranti. Inoltre, è presente un innovativo sistema di controllo che ci permetterà di regolare l'intensità di un'azione; per esempio, di fronte a una porta potremo decidere se socchiuderne uno spiraglio silenziosamente, oppure se spalancarla con forza. Nelle versioni di Fahrenheit per console questo effetto verrà implementato tramite gli stick analogici del gamepad, mentre rimane ancora un segreto come faranno a portarlo su PC (che sfruttino la rotellina del mouse come succedeva, per regolare l'andatura, in Splinter Cell? ndToSo).

Tornando alle inquadrature di gioco, potremo utilizzare contemporaneamente varie telecamere, che ci mostreranno cosa succede da altre parti; le inquadrature secondarie verranno visualizzate in alcune finestre a lato, un po' come avviene nella recente serie televisiva "24". In questo modo, potremo tenere d'occhio l'evolversi degli eventi in luoghi diversi, senza mai perdere di vista il personaggio che stiamo controllando.

A condire la fase esplorativa dell'avventura ci penseranno le numerose sequenze d'azione (combattimenti, inseguimenti, ecc.), realizzate con il sistema QuickTime: il giocatore sarà chiamato a premere i tasti nel momento e nella sequenza giusta, a seconda della situazione, pena il fallimento dell'azione intrapresa.

Come ciliegina sulla torta, gli sviluppatori promettono che le azioni del giocatore avranno un impatto effettivo sullo svolgersi della storia e sugli altri personaggi, e ci anticipano che Lucas arriverà a sviluppare alcuni poteri speciali, tra cui la possibilità di vedere alcune scene future attraverso le proprie, misteriose visioni.

In definitiva, Fahrenheit si rivela un progetto originale e ambizioso, capace di dimostrare che i

L'ANIME NOMADE

Quanti di voi ricordano ancora Omikron: The Nomad Soul? Questa avventura in terza persona, pubblicata nel lontano 1999, catapultava il giocatore nell'universo parallelo di Phaenon, un mondo dai propri costumi e dalle proprie leggi. Ciò che differenziava The Nomad Soul dalle altre avventure era la meccanica di gioco estremamente varia: oltre alle componenti di esplorazione in terza persona, c'erano sezioni di combattimento in soggettiva e persino scontri a base di arti marziali, con tanto di combo e mosse speciali. Oltre all'originalità delle situazioni, il gioco poteva vantare anche un'ottima colonna sonora, scritta da David Bowie in persona. Purtroppo per i fan in attesa, però, il seguito di The Nomad Soul è al momento fermo, a causa di alcune controversie tra gli sviluppatori e la Eidos Interactive.

Aprendo l'angolo del gossip, nel caso di Fahrenheit la Quantic Dream è ancora in cerca di un testimonial di una certa fama e abilità che possa dare il proprio contributo alle tracce musicali e all'immagine del gioco; inizialmente tale posizione era stata offerta a Bjork, ma la cantante islandese, sebbene dichiaratasi interessata al mondo dei videogiochi, ha rifiutato perché contraria alla violenza contenuta nel titolo targato Quantic Dream. La caccia al testimonial, dunque, è ancora aperta...

▲ La libertà di azione offerta dal gioco vi permetterà di recarvi al bar solo per il gusto di bere un buon caffè.

▼ Le ambientazioni da esplorare sono molto varie e dettagliate, piene di spettacolari effetti di luci e ombre, come dimostrato da questa splendida cattedrale.

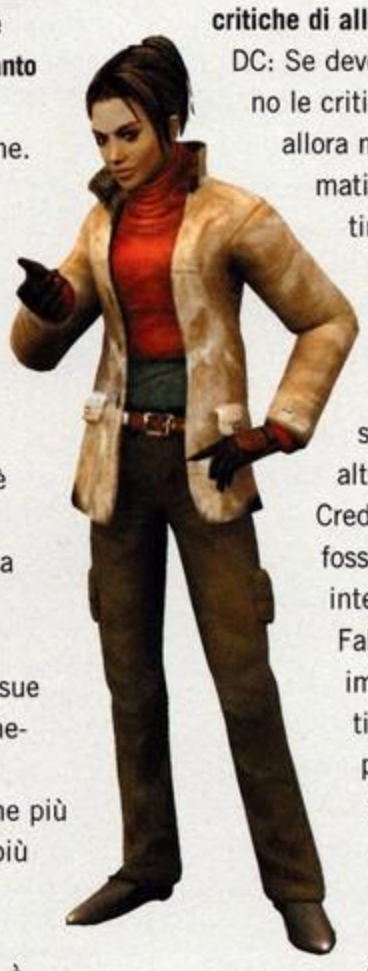
LE NOSTRE AZIONI AVRANNO UN IMPATTO CONCRETO E TANGIBILE SULLO SVILUPPO DELLA STORIA E SULLE REAZIONI DEGLI ALTRI PERSONAGGI

videogiochi non hanno niente da invidiare alle moderne produzioni cinematografiche. Lascio ora la parola al buon Silvestri, che è volato a Parigi per intervistare David Cage, la mente che sta dietro Omikron: The Nomad Soul e Fahrenheit.

▲ **La gelida metropoli di New York farà da sfondo alla nostra avventura.**

A COLLOQUIO CON GLI SVILUPPATORI

SS: Cominciamo con una triste verità: The Nomad Soul non ha venduto all'epoca quanto meritava...
David Cage: Ti do completamente ragione.



SS: Ora però pare che tu stia lavorando a un altro progetto altrettanto importante, per cui la domanda è: cos'hai imparato dalla precedente esperienza e quali sono gli errori che non ripeterai questa volta?
DC: Sicuramente non ho imparato che è meglio non fare giochi originali perché non vendono. Invece, ho imparato che la science-fiction è un genere abbastanza difficile, al quale la gente fa fatica ad appassionarsi: le sue ambientazioni, le sue atmosfere e le sue regole non sono immediate, ed è per questo motivo che in Fahrenheit ho preferito un'ambientazione più vicina ai giorni nostri, con elementi di più immediata comprensione, come un serial killer e degli omicidi misteriosi.
La seconda cosa che ho imparato è che è rischioso creare dei giochi troppo complessi, dove si porta avanti un'avventura, si guida o si combatte, perché ognuna di queste sezioni, presa singolarmente, non potrà mai essere migliore di un gioco che sia esclusivamente un adventure, un gioco di guida o uno di combattimento.

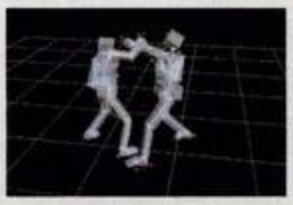
SS: Ok, ma in Fahrenheit sono presenti elementi propri delle avventure: inseguimenti, combattimenti... non hai paura di ricevere oggi le stesse critiche di allora?
DC: Se devo essere onesto, non mi interessano le critiche. Se dovessi starci attento, allora mi metterei a fare giochi "monotematici": solo di guida, solo di combattimenti, solo sportivi... io invece voglio fare qualcosa di nuovo, scoprire nuovi orizzonti, spingere oltre il limite. A volte, quando cerchi qualcosa, scopri dell'oro, mentre altre volte non scopri nulla. Credo che in The Nomad Soul, ci fosse dell'oro qui e lì, e da esso intendiamo prendere ispirazione per Fahrenheit. Più che altro abbiamo imparato l'importanza del marketing e delle public relation: uno può anche fare il miglior gioco di tutti i tempi, ma se questo non viene spinto come si deve, allora è destinato a fallire. E The Nomad Soul non ha certo venduto quanto meritava: ancora oggi c'è gente che ne parla sui forum, ed è stato recentemente nominato da una rivista specializzata tra i 40 titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi.

SS: Beh, senz'altro la presenza di David Bowie non è stata propagandata come meritava...
DC: Ancora una volta, sono completamente d'accordo con te.

SS: Senti, cambiando argomento. Durante la dimostrazione di Fahrenheit ci hai mostrato che è possibile compiere una serie notevole di azioni non necessariamente collegate allo sviluppo della trama, solo per il gusto di dare al giocatore l'impressione di essere in un mondo dalle mille possibilità. Tutti i game designer che vogliono creare mondi virtuali provano a fare questo, ma fino a che punto è possibile spingersi senza perdere di vista il

UN TOOL CINEMATOGRAFICO

Per la realizzazione di Fahrenheit, la Quantic Dream ha utilizzato il suo nuovo tool di sviluppo, chiamato ICE (Interactive Creative Environment); oltre a essere un ottimo motore grafico 3D (veramente spettacolare la realizzazione di ombre e luci complesse), ICE è anche un completo tool di sviluppo di avventure, che associa alla timeline di una determinata scena le rispettive animazioni 3D, i suoni, l'utilizzo delle telecamere e persino la vibrazione del controller. Con un tool così completo e intuitivo, l'obiettivo è far sì che un qualsiasi regista che non sappia minimamente programmare possa creare una sequenza di gioco di alta qualità. Geniale.



Per quanto riguarda le animazioni dei personaggi, i ragazzi della Quantic Dream hanno fatto grande uso del motion-capture, utilizzando decine di attori (assistiti dal coreografo di Jet Li per le scene d'azione) e ben 24 telecamere; sebbene possa sembrare una tecnica ormai datata, vi posso assicurare che i risultati sono veramente entusiasmanti, e donano un realismo notevole ai movimenti dei personaggi. Infine, le espressioni facciali vengono manipolate attraverso un sistema in stile "marionettista": ogni parte del visto corrisponde a un determinato filo, e può essere mossa e modificata singolarmente o insieme alle altre, ricreando così tutte le possibili espressioni umane. Insomma, con un tool di sviluppo del genere, chiunque può dare libero sfogo alla propria creatività e al proprio estro artistico!

▼ **Oltre alla trama principale, potremo seguire stralci di vita quotidiana dei personaggi, che si muovono in un mondo perfettamente credibile.**

▲ **Inquadrature come questa danno ai dialoghi un taglio molto cinematografico, rendendo lo sviluppo della trama piacevole da seguire.**

gameplay o anche solo le tempistiche di produzione? In fin dei conti se volessimo ricreare e simulare col motion-capture tutte le azioni che è possibile compiere qui nel tuo ufficio, ci metteremmo dei mesi.

DC: Domanda interessante... credo che il limite sia il contesto entro cui ci si trova. Per riprendere il tuo esempio, potremmo anche spendere risorse per simulare me che salgo in piedi sul tavolo e mi metto a urlare, ma questa sarebbe un'azione inutile, che non avrebbe ripercussioni sul gameplay.

Un'altra cosa importante, a livello di gameplay, è lo scorrere del tempo. In Fahrenheit non ci si può fermare a compiere tutte le azioni che ci passano per la testa, perché prima o poi accadrà qualcosa che ci farà capire che avremmo fatto meglio a utilizzare il nostro tempo in altro modo. Di conseguenza, se si somma la coerenza narrativa con lo scorrere del tempo, credo si possa trovare quel giusto equilibrio del quale parlavi.

SS: Guardando a Fahrenheit mi è parso di vedere la ricreazione di un mondo vivo e pulsante alla Shen Mue; anche le sequenze QuickTime e i combattimenti mi ricordavano il capolavoro di Yu Suzuki. Il sistema di controllo mi pare invece molto simile a quello di Grabbed by the Ghoulies, mentre la gestione della telecamera è paragonabile a quella di Ico. Ti pare un'analisi corretta? Ci sono altri videogiochi ai quali ti sei ispirato?

▲ David Cage, creatore di Omikron: The Nomad Soul e di Fahrenheit.

DC: Onestamente, ho scoperto Shen Mue quando lo sviluppo di Fahrenheit era già in fase avanzata, ma non per questo è stato meno importante, perché mi ha dimostrato che sia io che Yu Suzuki, partendo da tradizioni videoludiche e assunti diversi, posti di fronte all'esigenza di ricreare situazioni simili siamo arrivati a soluzioni analoghe. Poi io ho cercato di dare al mio gioco un ritmo più alto rispetto a Shen Mue, che in alcuni tratti ho trovato davvero lento, quasi "zen". Quanto a Grabbed by the Ghoulies, è vero che abbiamo un sistema di controllo analogo, ma quello di Fahrenheit permette di compiere più azioni e, grazie agli stick analogici delle console, di decidere anche l'intensità di un'azione.

Quanto a Ico, è stata per me una fonte di grandissima ispirazione, non tanto per la gestione delle telecamere, quanto per avermi dato la conferma che un videogioco può anche commuovere, fare ridere, arrabbiare e offrire emozioni complesse. In generale, comunque, tutto ciò che forma il proprio bagaglio culturale finisce per influenzare quello che si fa, e spesso si risente di influenze che nemmeno immaginiamo, e che forse è meglio non sapere, perché, in fondo, è più bello così.

UN INNOVATIVO SISTEMA DI CONTROLLO CI PERMETTERÀ DI REGOLARE L'INTENSITÀ DELLE NOSTRE AZIONI

SS: Fahrenheit cerca di ridare lustro al genere delle avventure, seppure contaminandolo con elementi presi da altri giochi. E questo genere, ormai lo sappiamo tutti, è morto da tempo. C'è chi dice che sia dovuto a una questioni di costi (troppi dialoghi, sceneggiature complesse, locazioni da creare che magari non vengono neanche scoperte), ma la mia impressione è che al giorno d'oggi il giocatore medio abbia perso la voglia di sognare, sia meno visionario, e che preferisca magari vedere cosa cambia tra l'edizione 2003 e 2004 del suo gioco preferito, piuttosto che provare qualcosa di nuovo e di più ampio respiro. È una visione troppo pessimistica o ti ci trovi d'accordo?

DC: Credo che la risposta giusta sia che non è mai il mercato ad avere torto, al limite siamo stati noi game designer che non siamo più riusciti a creare delle avventure che piacessero alla gente. L'esigenza di ascoltare racconti e vivere in immaginari diversi dal quotidiano è radicata nell'uomo sin dalla preistoria, e sono convinto che sarà così per sempre. Certo, fare un gioco di calcio o di tennis è molto più facile che non realizzare un'avventura come si deve, ma questo per me è solo uno stimolo a insistere, piuttosto che un motivo per abbandonare la causa.

▲ Scena tipica di una software house in fervente fase di lavorazione, con computer, pupazzetti e scartoffie a seppellire i programmatori.

SS: Da molte parti si sente dire che, tolti pochi colossi, l'industria dei videogiochi stia vivendo un momento di crisi: qual è la tua opinione in proposito?

DC: Credo che il nostro settore sia partito anni fa con una carica di innovatività e originalità che si sono poi perse nel tempo. Anche a causa della crisi economica mondiale, la gente ha meno voglia di rischiare, e preferisce andare sul sicuro. Ma questo fa sì che, paradossalmente, l'industria dei videogiochi si stia allontanando dai giocatori. Sai, non so quante altre case oltre a Vivendi avrebbero deciso di finanziare Fahrenheit, e questa è una cosa della quale va dato atto. Per cui, concludendo, credo che l'industria dei videogiochi dovrà essere in grado di rinnovarsi o correrà il rischio di fallire.

▲ L'immancabile parete dei bozzetti, mia meta preferita in qualsiasi press-tour.

Con queste profetiche parole si è chiusa un'intervista breve ma davvero interessante, con una persona che concettualmente ha molto da dire. Se poi tutto quello che ha o che sente riuscirà a trasferirlo in Fahrenheit, sarà il tempo a dircelo...

▲ Sulle tracce del fuggitivo Lucas Kane, dovremo cercare degli indizi che ci permettano di individuarne la posizione

▼ Durante il gioco potremo utilizzare più di una telecamera, creando dei riquadri secondari con le visuali desiderate.

SYBERIA II

PREVIEW

Claudio "keiser" Todeschini **keiser@xenia.it**

SVILUPPATORE
Microïds

PUBLISHER
Microïds

DISTRIBUTORE
Microïds

USCITA
aprile 2004

SITO
www.syberia2.info

TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

Vuoi ammirare gli splendidi artwork disegnati da Sokal e alcuni screenshot inediti? Non perderti il ricco speciale che ti aspetta su TGM Online!

Avvertimento: la preview che state per leggere potrebbe compromettere il divertimento e rovinare il finale a chi non ha ancora giocato il primo Syberia. Ma chi si può essere macchiato di una simile infamia, visto che ve l'abbiamo regalato qualche mese fa?

Non credo di essere stato l'unico, una volta giunto alla fine del primo Syberia, al termine di mille peripezie, a essersi chiesto "e adesso? Non potete mica lasciarmi così"! Per quanto aperto a tutte le possibili interpretazioni, quello del primo episodio non aveva per nulla l'aspetto di un finale.
Ed è quindi così che inizia Syberia II, con la bella Kate Walker a bordo del treno di Hans Voralberg, con lui in viaggio verso l'agognata isola dei Mammut. Syberia II non è un seguito in senso stretto (una storia nuova con gli stessi protagonisti), quanto piuttosto la continuazione – e la conclusione - di un viaggio iniziato un paio di anni or sono.
In quanto sequel, ci sono comunque molti aspetti dell'originale che sono stati migliorati, a cominciare dal ritmo narrativo, che nel primo Syberia molti avevano giudicato poco movimentato (anche se questa opinione non mi trova per nulla d'accordo). Syberia II avrà quindi un po' più di azione, o meglio di eventi "dinamici" che spezzano il lento ma affascinante peregrinare da una locazione all'altra. Questo, come ha puntualizzato anche Cedric Orvoine (PR di Microïds Canada che si è gentilmente prestata alla breve intervista che trovate più avanti) in una domanda "tagliata" per motivi di spazio, non significa che ci troveremo di fronte a una versione light di Tomb Raider. Gli avventurieri più tradizionalisti, insomma, possono dormire sonni tranquilli.
Nel suo viaggio verso Syberia, Kate Walker avrà

APPUNTAMENTO CON BENOÎT SOKAL IN PERSONA, SUL FORUM DI TGM ONLINE, IL PROSSIMO 11 MARZO!

▲ A costo di sembrare banale, la bellezza di questa immagine mi ha lasciato senza parole. Notate la meraviglia del mammut scolpito nel ghiaccio...

▲ Che bella nave! Pare che in Syberia II non ci si muoverà solamente con il treno, dunque!

modo di visitare quattro nuovi "mondi", accomunati dall'essere immersi in una coltre di neve, ma completamente diversi tra loro per quanto riguarda architettura e caratteristiche. Si comincia dalla città di Romansbourg, da cui ci si muoverà (in treno) fino al Grande Passaggio per il Nord, che conduce al caratteristico villaggio Youkol, una piccola comunità che Hans ha sempre desiderato visitare, fino alla grande isola di Syberia, leggendaria terra dei Mammut sulla quale Microïds mantiene un più che comprensibile riserbo. I luoghi abitati saranno più "vivaci" e popolati rispetto al primo Syberia, e si incontreranno molti più personaggi non giocanti con cui interagire. L'impostazione degli enigmi è rimasta più o meno la stessa: non eccessivamente impegnativi, ma neppure troppo astrusi - avranno insomma una loro logica, sia nella formulazione sia nella risoluzione.
I cambiamenti più rilevanti si vedranno nel comparto grafico: oltre a un modello di Kate Walker molto più dettagliato e ricco di poligoni, i programmatori hanno inserito luci e ombre dinamiche, fiocchi di neve in tempo reale, riflessi nel ghiaccio e nebbia volumetrica.

QUATTRO CHIACCHIERE CON GLI SVILUPPATORI...

TGM: Ho l'impressione che Syberia sia vittima della sindrome che ha colpito anche Kill Bill: un gioco molto bello, ma molto lungo, che è stato "spezzato" in due parti vendute separatamente. È così che è andata?
Cedric Orvoine: Esattamente... All'inizio dello sviluppo (del primo Syberia, ndCT) ci siamo resi conto che era una storia troppo grande per farne un solo gioco. Non aveva senso. Ci abbiamo messo poco a decidere di farne due episodi distinti.

TGM: Tutte le novità grafiche di cui ha beneficiato il gioco hanno costretto a riscrivere l'engine stesso? Luci e ombre dinamiche non sono propriamente cose che si ritrovano in ambientazioni bidimensionali, quali erano invece - apparentemente - quelle di Syberia e che sembrano esserci nuovamente in Syberia II...
CO: Buona osservazione... Il motore grafico è lo stesso, solo messo a punto in maniera da poter includere effetti dinamici (neve, riflessi del ghiaccio, caduta realistica dei fiocchi di neve) senza dover scendere a compromessi con i requisiti di sistema. La sola cosa che è cambiata è che il gioco richiede le DirectX 9.1, e quindi non sarà possibile giocarlo sotto Windows 95.

TGM: Saremo devastati ancora così tanto dal cellulare di Kate Walker, o possiamo sperare che la sua batteria si sia scaricata, questa volta?

CO: Beh, non penso che siano molti i gestori telefonici che hanno ripetitori installati così lontano... Puoi stare tranquillo!

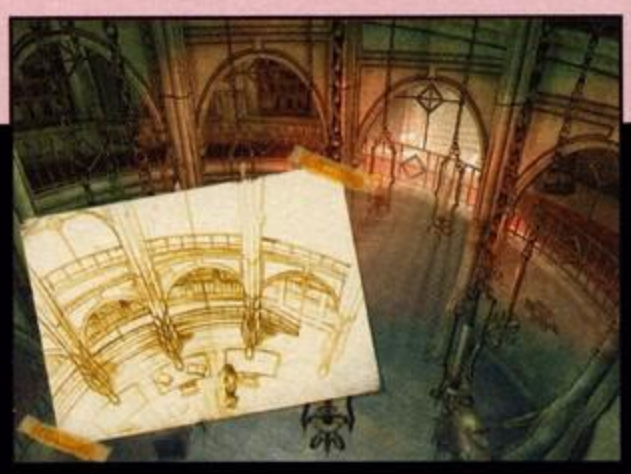
TGM: A tuo avviso, cosa ci riserba il futuro delle avventure grafiche?

SYBERIA II NON È UN SEGUITO IN SENSO STRETTO, QUANTO PIUTTOSTO LA CONTINUAZIONE DI UN VIAGGIO COMINCIATO NEL PRIMO EPISODIO

BENOÎT SOKAL, CHI ERA COSTUI?

Questo è uno di quei box praticamente "obbligati", quando si parla di un gioco che porta la firma di un personaggio importante come Benoît Sokal. Nato il 28 giugno 1954 a Bruxelles, frequenta all'Istituto Saint Luc il corso di Claude Renard, per poi illustrare diversi racconti realisti nel "Nono Sogno" (1978). Il suo personaggio simbolo è Canardo, papero di professione detective privato, perennemente malinconico e trasandato, sempre impegnato in complicati enigmi. I

suoi albi, editi da Casterman, ottengono un grosso successo in tutta Europa.
Da sempre sperimentalista, Sokal è uno dei primi a utilizzare il computer per colorare i disegni finché nel 1996, in collaborazione con Microïds e Casterman tenta la strada del videogioco con Amerzone, piccolo gioiello che richiederà ben quattro anni di lavorazione e che gli varrà il prestigioso premio Pixel-INA al Festival Internazionale Imagina nel 1999.
Nel frattempo Sokal continua la sua attività artistica con due fumetti dal titolo "Il Vecchio Uomo che non scriveva più" (1996, anno dell'assegnazione del premio Smeno du Jury) e "Sanguine" (1998). Nel 2002, di nuovo in collaborazione con Microïds, realizza Syberia... Il resto è storia dei giorni nostri.
[fonte: www.merraigan.it]



▲ Dai bozzetti di Sokal al risultato finale: la somiglianza è sorprendente, la qualità anche.

▲ Ma cosa ci fa Kate vestita da fraticello? Non sarà mica un camuffamento per non essere scoperta?

▲ Ancora qualche dubbio sulla maestosità e l'imponenza di queste ambientazioni? Non vedo l'ora di trovarmici di persona!

CO: Credo che il genere necessiti di un passo in avanti in termini di gameplay, AI, coinvolgimento e grafica. Gameplay: dobbiamo migliorare l'esperienza di gioco; dobbiamo riuscire a essere più innovativi, altrimenti la gente si stancherà di fare sempre le stesse cose all'interno degli stessi ambienti. AI: c'è bisogno di un maggior sforzo per rendere credibili i dialoghi e le interazioni con i personaggi non giocanti. Coinvolgimento: dobbiamo riuscire a creare universi ancora più "immersivi". Dobbiamo far sì che la gente pianga, rida, si faccia inghiottire dalla storia e dal mondo nel quale è ambientata. Grafica: il futuro delle avventure sarà quasi certamente tridimensionale; stiamo lavorando per ottenere la qualità e l'interattività dei mondi bidimensionali pre-renderizzati in un motore 3D senza far lievitare i requisiti minimi per farlo girare.

TGM: Questa sarà l'ultima apparizione di Kate Walker? Senza sperare in un Syberia III, che non avrebbe molto senso, hai in mente qualcosa che la veda coinvolta?
CO: Penso che Kate Walker abbia ancora molte avventure davanti a lei ma questo sarà senz'altro l'ultimo capitolo di Syberia (non so, ho il sospetto che non mi abbia risposto, ndCT).

TGM: Stanno facendo film tratti da un sacco di videogiochi, molti dei quali non potevano certo contare su una trama avvincente... Non dirmi che non avete mai pensato a un film su Kate Walker!
CO: Non posso che essere d'accordo con te, ma siamo così lontani da Hollywood... (e non credo che si riferisca solo alla distanza chilometrica, ndCT)

... E CON BENOÎT SOKAL!

E per concludere degnamente questa preview, prima di rimandarvi all'evento sul forum del quale vi parlo diffusamente in un box a parte, due domande veloci veloci a Sokal in persona!

TGM: I fumetti sono finalmente riconosciuti come arte in senso proprio. Il tuo impegno nel portare avanti lo stesso discorso anche nei videogiochi è sotto gli occhi di tutti. Ma quanto tempo ci vorrà perché questo succeda, secondo te?

Questo nuovo "look" di Kate Walker fa molto Lara Croft versione artica... Gli occhialini, in particolare, non le donano granché....

Benoît Sokal: È ancora un po' presto per avvicinare i videogiochi a delle vere forme d'arte, però è sicuramente un processo destinato a evolversi velocemente. A oggi li definirei una "forma di espressione". Si sente fortemente il desiderio, da parte degli autori di videogame, di non essere più così semplici come nel passato, di uscire dal mero concetto di divertimento per offrire qualcosa in più al proprio pubblico. Il sentimento, il dramma, l'emozione sono elementi essenziali dei giochi di avventura e anche di azione... Il pubblico di questo genere di giochi sta diventando più adulto e maturo, apprezza quindi tutto il lato emozionale del videogioco oltre ovviamente a divertirsi giocando. Inizia a riconoscere e apprezzare anche il lato artistico, e nel futuro questa tendenza sarà sempre più marcata.

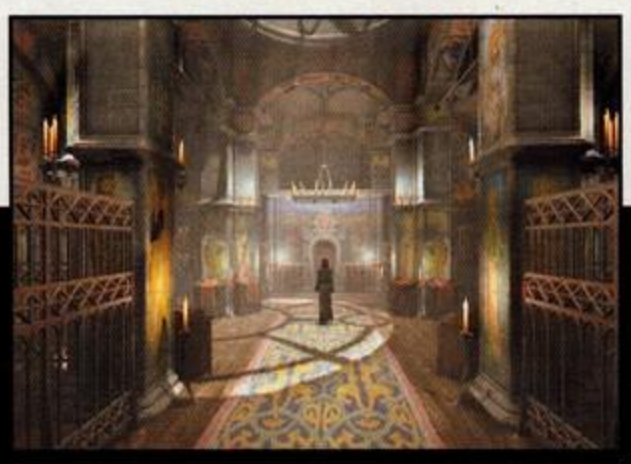
TGM: Hai mai pensato di realizzare un fumetto di Syberia?
BS: Una serie di fumetti con protagonista Kate Walker è, in effetti, un'idea piuttosto concreta nella mia mente. Si tratta solo di un progetto e ne sto parlando con Microïds e con Casterman, l'editore di altri miei lavori. In ogni caso, stiamo parlando di qualcosa che potrà prendere vita solamente dopo il completamento del videogioco.

"IL PUBBLICO STA DIVENTANDO PIÙ ADULTO E MATURO E APPREZZA IL LATO EMOZIONALE DEL VIDEOGIOCO"
BENOÎT SOKAL

BENOÎT SOKAL SUL FORUM DI TGM ONLINE!

Occasione ghiotta per tutti gli avventurieri di The Games Machine, che il prossimo 11 marzo avranno la possibilità di scambiare quattro chiacchiere con la geniale mente che ha partorito l'affascinante mondo di Syberia, Benoît Sokal in persona, resosi disponibile per un incontro con i lettori sul forum di TGM Online. In questo box vi spieghiamo come si svolgerà l'evento.
Un paio di giorni prima verrà aperto un apposito forum, nel quale si troveranno diversi topic aperti dalla redazione sulle principali tematiche di Syberia II: trama, enigmi e via di questo passo. Vista l'ecletticità del personaggio, non mancheranno sezioni dedicate al fumetto e alle avventure grafiche in generale. In questi thread potrete postare le vostre domande; se riterrete necessario aprire nuovi topic su argomenti non trattati altrove, siete ovviamente invitati a farlo.

Sarà possibile postare domande (nei loro topic di pertinenza) fino a qualche ora prima dell'arrivo di Sokal; sarà nostra premura utilizzare questo tempo per accorpare quesiti simili tra loro (così da evitare duplicati e ripetizioni) e tradurre tutto quanto in francese, lingua madre di Sokal; non appena avrà postato la sua risposta, un redattore tradurrà il suo intervento (che rimarrà comunque disponibile anche in lingua originale). D'ufficio l'evento prevede almeno un "giro" di domande e risposte: se da queste dovessero nascere altri quesiti che volete porre a Sokal, potrete postarli in tempo reale così che vi possa rispondere immediatamente (noi continueremo a tradurre tutto, ovviamente). Il forum rimarrà aperto anche nei giorni successivi, per permettere a chi non ha potuto seguire - per qualsiasi motivo - l'evento in diretta di sapere come è andata. Ma volete mettere il bello di "esserci", anche se solo virtualmente? Prendete nota sul calendario: l'appuntamento è fissato per **GIOVEDÌ 11 MARZO ALLE ORE 18.00**



▲ Per scrivere questa preview ho avuto per le mani un codice beta, al quale non ho giocato troppo per non rovinarmi il piacere dell'avventura, che voglio apprezzare appieno nella sua versione definitiva.

Non chiedetemi perché, ma è da quando ho visto le prime immagini di Syberia che desidero incontrare il pupazzone peloso che trotterella alle spalle di Kate.

Suspence! Una Kate Walker rapita dalla bellezza e dal realismo dei fiocchi di neve dinamici rischia di essere investita da una coppia di beoni in motoslitta.

Hercules

www.hercules.com

POTENZA OCCULTA

Hercules, con ventidue anni di esperienza nella produzione di schede grafiche, persegue di generazione in generazione la ricerca del massimo, in potenza, qualità ed affidabilità. **3D Prophet 9800 XT Classic** rappresenta ad oggi il non-plus-ultra delle prestazioni offerte da una scheda grafica, e tutta la passione del marchio che ha dato vita alla grafica su PC.

CARATTERISTISTICHE:
- VPU ATI RADEON 9800XT a 412MHz
- Architettura a 8 pipeline; AGP 8X/4X/2X
- 256MB di memoria RAM DDR a 365MHz
- Interfaccia della memoria a 256-bit
- Sistema di dissipazione attiva in rame
- Supporto Dual Display su VGA, DVI e TV
- Completo supporto hardware per DirectX 9

3D PROPHET 9800 XT CLASSIC

INCLUSI NELLA CONFEZIONE:

Coupon per scaricare gratuitamente Half-Life 2 (quando disponibile)

PowerDVD v.5.0 (nuova versione)

La linea 3D Prophet include anche:

3D Prophet 9200SE

3D Prophet 9600SE

3D Prophet 9600 256MB

3D Prophet 9600 XT

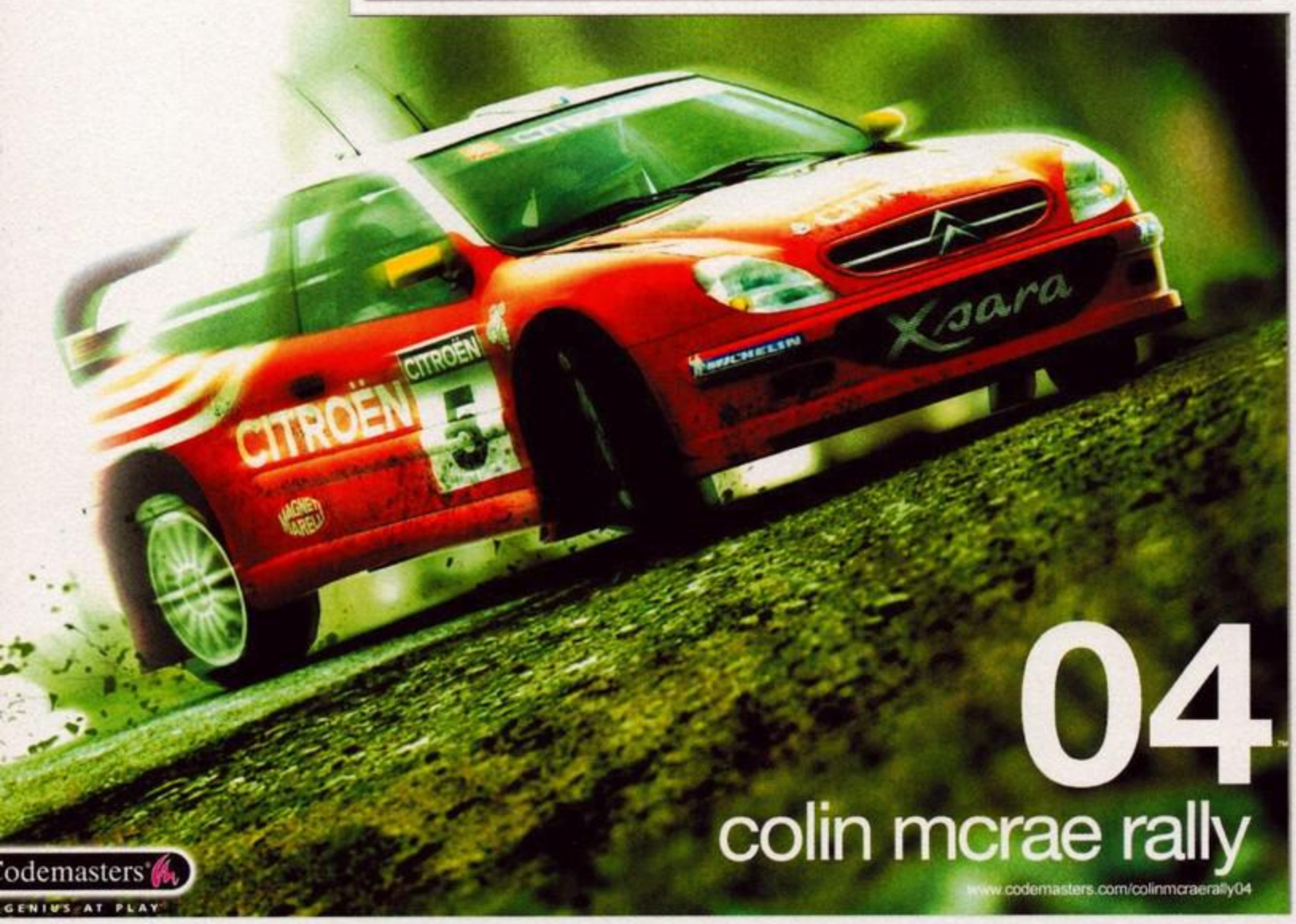
3D Prophet 9800PRO

©2004 Hercules Italia. Tutti i diritti riservati. Le immagini sono a scopo illustrativo; contenuti e specifiche possono variare senza preavviso. Tutti i marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

COLIN MCRAE RALLY 4.0

PREVIEW

Matteo "Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**



SVILUPPATORE
Codemasters

PUBLISHER
Codemasters

DISTRIBUTORE
Halifax

USCITA
Aprile 2004

SITO
www.codemasters.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi la demo di Colin McRae Rally 4? La trovi nell'area download di TGM Online!

Di Colin McRae potete dire tutto, tranne che non sia una persona testarda, coraggiosa e soprattutto attaccata alla licenza di Codemasters come pochi sportivi sono riusciti a fare con un videogioco: dopo sei anni dall'uscita del primo strepitoso CMR, Codemasters rimette tutto in discussione con un prodotto calibrato al singolo filo d'erba.

Cari lettori amanti delle gare sporche e fangose, la metterei giù chiara e semplice: dopo aver giocato, rigiocato e stragiocato, per dovere e per diletto, con ogni titolo targato Colin McRae dal lontano 1998 fino a oggi, non saprei proprio come iniziare a parlare di una saga automobilistica come questa in modo degno. Se a questo aggiungiamo preview e recensione del controverso terzo capitolo risalente ormai a un annetto fa, la mia scarsa fantasia letteraria si schianta fragorosamente contro la dura realtà del marketing, esattamente come farebbe una Subaru Impreza addosso al costone di una montagna. Ho accennato al marketing non a caso perché, diciamocelo chiaramente, è questa la vera ragion d'essere di un prodotto giunto alla quarta edizione: con il passare del tempo le orde di fan si sono sì assottigliate, ma non al punto da convincere i geni che giocano a passare la mano.

LE INTENZIONI DI CODEMASTERS SONO PIUTTOSTO CHIARE: PUNTARE MOLTO SUL MULTIPLAYER, DA SEMPRE AUTENTICO TALLONE D'ACHILLE DELLA SERIE

Riprendendo idealmente il discorso chiuso con la recensione di CMR3, le intenzioni di mamma Codemasters sono piuttosto chiare: evolvere ulteriormente lo sviluppo di un titolo discreto ma non eccezionale come CMR 3, e portarlo verso quella nuova dimensione di giocabilità offerta dal multiplayer, autentico tallone d'Achille della serie. Per una specialità che fa della corsa contro il tempo la sua vera ragion d'essere, ci ren-

▲ La "monotonia" dei tracciati è spesso alternata da piacevoli imprevisti come centri abitati, ponti e tunnel: occhio ai piloni...

▲ Una vettura d'epoca si destreggia tra gli sterrati della Grecia: presto sapremo a quale bellezza apparteneva questo voluminoso spoiler...

▼ La nostra Delta integrale barcolla pericolosamente sul ciglio di una scarpata: se riuscirete a sbloccarla, fateci un giro su un tracciato asfaltato e poi sappiateci dire...

diamo perfettamente conto del fatto che l'impresa non deve essere delle più facili: grazie alla banda larga tuttavia, un gioco preso a caso come The Need for Speed: Underground ha già traghettato il genere delle corse arcade in una nuova era. Per questo motivo verrebbe facile pensare che la serie CMR possa trovarsi in difficoltà nel proporre interessanti innovazioni sotto questo punto di vista (la gara contro altri avversari umani in contemporanea) cercando di rimanere coerente con la propria natura di gara contro il cronometro.
Di queste novità annunciate sulla carta ma assenti nella versione preview in nostro possesso ci occuperemo nella parte finale dell'articolo.
Per il momento badiamo al sodo e vediamo che cosa potremo tirare fuori dal garage per il 2 di aprile, data di lancio ufficiale del gioco. Non aspettiamoci rivoluzioni strutturali a quanto già visto in precedenza perché non ce ne saranno: fin da ora possiamo dire che la solida base posta da un impianto grafico di altissimo livello prosegue la tradizione del marchio con un prodotto che si annuncia quantomeno fotorealistico.
Abbiamo avuto la possibilità di provare in anteprima un codice preview e ne siamo rimasti positivamente colpiti: la bellezza delle vetture in gara era già una prerogativa del terzo capitolo, ora però s'inizia a esagerare con tutto quello che

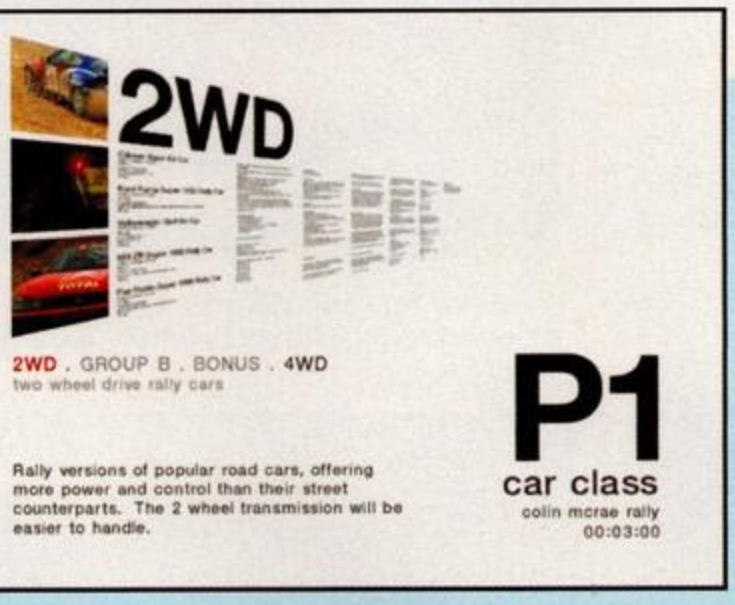
sfreccia loro intorno. Gli scenari, infatti, paiono nettamente migliorati nella ricerca di quel feeling che ti fa credere di essere sotto la pioggia in un acquitrino finlandese, su un polveroso sterrato australiano, o su una sconnessa strada di montagna alle pendici del monte Fuji. Parola mia ragazzi, non ho mai visto un gioco di guida che sapesse immergere la vettura del giocatore in scenari rurali così vivi e realistici.
Indubbiamente, oltre al lavoro di rinnovo dei tracciati (si parla di 48 "livelli" completamente inediti, che vanno a totalizzare centinaia di chilometri di insidie tra fango, neve, ghiaia e asfalto in qualsiasi condizione meteorologica) è stata spesa buona parte delle risorse nella modellazione ambientale. Più che la qualità degli oggetti inclusi (come alberi, pietre, rocce e altri elementi di contorno), a fare la differenza è la cura posta nella realizzazione dell'erba: gli steli si muovono a seconda della direzione del vento, per non parlare di quando la vettura passa vicino a un ciglio ad alta velocità. Semplicemente strepitoso. Per quanto riguarda le auto, credo proprio che non rappresenteranno un punto debole di questa produzione, almeno sotto il punto di vista meramente estetico. La lista comprende ben venti bellezze perfettamente modellate e riprodotte, impreziosite dal consueto modello di danni ai vertici della categoria: abbiamo, infatti, molte delle vetture già viste nei procedenti capitoli della serie come la Citroen Xsara, la Mitsubishi EVO 7 e la Subaru Impreza, ma anche alcune nuove entrate a carattere storico tra cui spiccano la Lancia Delta Integrale e altre regine, estrapolate direttamente dalle prove speciali più incredibili degli anni settanta, ottanta e novanta. Il box qui a lato conferma ampiamente il genere di sorprese cui potrete andare incontro...
A una parte estetica di prim'ordine va aggiunto un supporto clamoroso per il sonoro, che vede entrare in campo niente meno che Creative Labs: i semidei del suono hanno garantito alla produzione il supporto esclusivo

COLIN SU UN DELTONE?

Al di là dell'anacronismo dell'affermazione, uno degli aspetti più sfiziosi della quarta versione di Colin McRae Rally 4.0 riguarda la possibilità di sbloccare vetture storiche a mano a mano che si vincono i vari rally: nulla di nuovo sotto il sole per carità, ma devo ammettere che, per il pubblico italiano, avere la possibilità di guidare questa belva mangiacurve potrebbe essere una soddisfazione non da poco. Effettivamente, vista la direzione presa dal design moderno riferito alla rotondità delle forme, prendere in mano il gioiello di casa Lancia e fare la barba alle piante deve essere un'esperienza niente male. Nel gioco saranno presenti anche altre auto storiche (una la potete vedere ritratta in uno screenshot qui intorno), ma le minacce di morte con cui ho terrorizzato il PR di Halifax non hanno sortito effetto alcuno. Per conoscere ulteriori marche e modelli non vi resta che leggere la recensione...

NON SARANNO CERTO LE VENTI VETTURE INCLUSE NEL GIOCO A FAR SFUGGIRE A CMR4 LE CINQUE STELLE IN FATTO DI VALUTAZIONE GRAFICA

▼ **Come nella realtà, è possibile scegliere tra quali modelli di auto guidare, optando per le due o le quattro ruote motrici. Per accedere alle vetture più potenti occorre ovviamente sbloccarle...**



▲ Rotolare giù per una scarpata non è mai piacevole...

▲ ... specie se, in fondo, trovate un lago di montagna.

▼ La neve è una delle insidie più terribili anche per i piloti migliori.

del sistema EAX4 Advanced HD. Questa tecnologia è stata sviluppata con un'attenzione particolare alle fonti sonore ambientali, e molto probabilmente solo i possessori di un impianto audio adeguato potranno trarne i maggiori benefici. Certo è che, anche in questo caso, la curiosità non si ferma al solo vedere, ma anche sentire l'effetto che fa una Yokohama ES 100 sull'asfalto bagnato di un tornante giapponese...

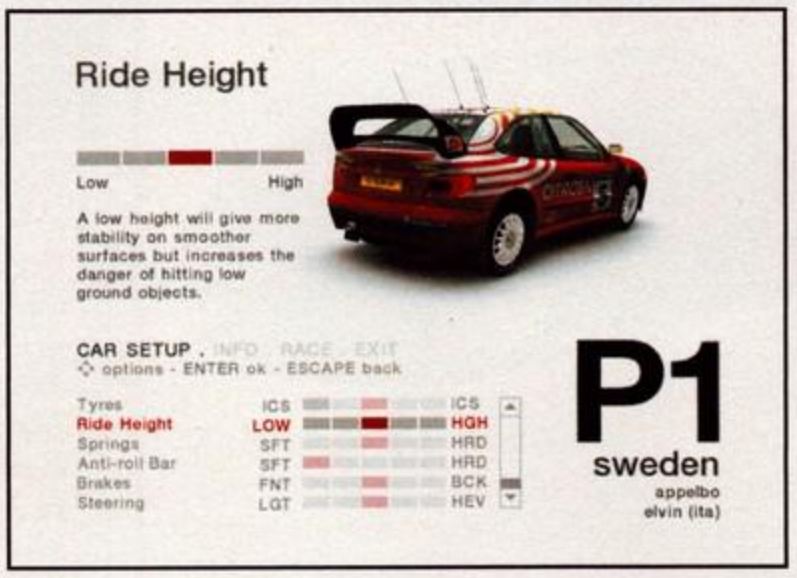
La consueta miriade d'opzioni legate alle gare disputabili va dal campionato completo ai rally nazionali, passando per il singolo stage: a questi è da aggiungere un'ottima possibilità di personalizzazione legata all'editor. A mano a mano che sbloccherete le varie prove partecipando al campionato o ai rally, avrete la possibilità di scegliere i singoli livelli per comporre una "manche" tutta vostra, mixando i tracciati più disparati cercando, magari, di ottenere la giusta composizione tra tortuosi saliscendi, curve larghe, strette e interminabili rettifili cosparsi di micidiali trappole per la stabilità della vostra vettura.

Tutto questo ben di Dio è ovviamente disponibile sia in modalità singola sia in multiplayer. In altre parole, potrete cimentarvi con tutte le prove previste sia da soli sia in compagnia, alternandovi alla guida della vettura, sfruttando la modalità split screen, oppure rivolgendovi a LAN e TCP/IP (tramite Internet). Considerata la notevole delusione seguita al rilascio di un terzo capitolo orientato quasi esclusivamente al single player, credo possiate comprendere la nostra soddisfazione per questo fiorire di nuove opportunità, che riteniamo francamente non mancheranno di entusiasmare molti estimatori della serie.

Rincarando la dose, voci di corridoio danno per certa la presenza della modalità multigiocatore cooperativa: immaginatevi seduti in due davanti al monitor con guanti e casco mentre un terzo intervenuto picchia la testa di entrambi per simulare un incidente. Coinvolgente vero? Banfe a parte, speriamo tutti nell'inedita possibilità di poter affrontare in coppia un rally impegnativo: se riusciranno a implementare correttamente la cooperazione pilota/navigatore (magari tramite l'ausilio di un programma di comunicazione vocale in stile Team Speak 2), credo che qualcuno potrebbe veramente andare fuori di testa...

Quello che in questa sede non possiamo valutare è il supporto server e la qualità del codice di rete: ciò che invece potremmo già valutare in tema di prime impressioni è il modello di guida, ma allora finirei per non avere più argomentazioni da proporre in sede di recensione finale (identica scusa utilizzata l'anno scorso nella preview di CMR3, sono un infame...) per cui vi conviene aspettare l'uscita del prossimo numero!

Per il momento vi suggerisco di ingannare l'attesa portando a termine un bell'esamino di coscienza sull'hardware a vostra disposizione, considerando il fatto che il mio Athlon XP 2600 con 780 MB di RAM DDR ha avuto qualche incertezza sui tracciati forestali anche solo con l'antialias attivato a 2X. Che sia giunto il momento di buttare alle ortiche la mia gloriosa GeForce TI 4200 da 128 MB?

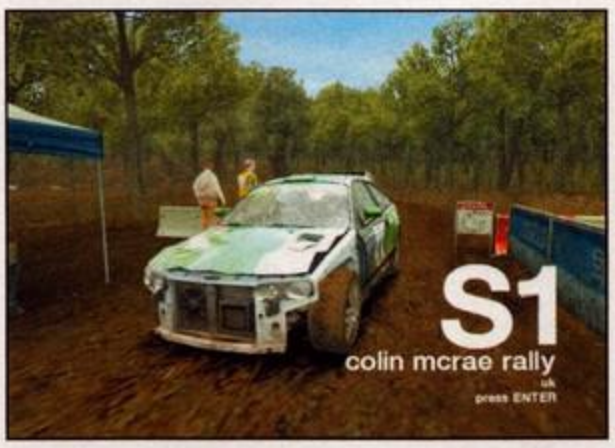


▲ **La consueta sezione di messa a punto, decisamente semplificata, risulta di facile comprensione anche per i neofiti...**

SE IMPLEMENTERANNO CORRETTAMENTE LA COOPERAZIONE PILOTA/NAVIGATORE, QUALCUNO POTREBBE VERAMENTE ANDARE FUORI DI TESTA...

▼ **Una MG si destreggia sbarbando le siepi della campagna inglese. La visuale adottata è quella classica, ma dovrebbero essercene altre nella versione finale del gioco...**

▼ **Notevole il modello dei danni: al termine delle prove più intense potrete constatare con i vostri occhi i disastri che avete combinato.**



▼ **Anche la Punto potrà dire la sua nelle gare più tirate, specie in quelle ambientate su asfalto con tornanti stretti!**

▲ **Stupendo l'effetto delle gare in notturna, sia per i fari sia per i riflessi sull'asfalto: spettacolari i fanalini di coda!**

Novità per tutte le età

GIOCHI PER IL TUO >>>>>> telefonino

TANTI FANTASTICI GIOCHI PER GIOCARE QUANDO E DOVE VUOI!

Nessun costo di download!

Si scaricano direttamente dal PC al tuo telefonino (ma se vuoi, puoi scaricarli anche via WAP!)

SU CD CARD <<<<<<<<<<<<<<<<

Microforum®
il meglio a meno

Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - fax 06 33251475
www.microforum.it - wap.microforum.it

TGM STYLE

Finalmente la sensazionale linea di prodotti firmati TGM

corri su www.tgmonline.it/tgmstyle e scegli la tua TGM-Shirt

OBJECT ID: RAFFO
THE GAMES machine

Davide Comunello kylling@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione Download di TGM Online trovi le ultime patch per aggiornare Deus Ex: Invisibile War!

SVILUPPATORE
Ion Storm

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 59,99

SITO
www.dxinvisiblewar.com

DEUS EX: INVISIBLE WAR

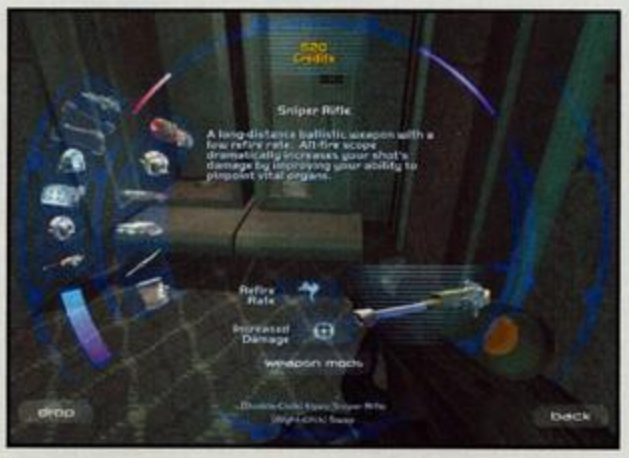
Corporazioni, impianti cibernetici e complotti volti a sovvertire l'ordine mondiale: il progetto cyberpunk di Warren Spector si mantiene fedele all'ambientazione del predecessore, ristrutturandone tuttavia alcune dinamiche. Il successo si gioca "sul filo del rasoio"...

Il primo Deus Ex rappresenta una vera e propria pietra miliare della storia del videogioco. Sottile, complesso, stimolante, dotato di un'ambientazione fantascientifica d'eccezione e perfettamente coerente coi dettami del cyberpunk, all'epoca della sua uscita il titolo di Warren Spector (non a caso già creatore di Thief) dovette molto alla fortunata combinazione e contaminazione di elementi appartenenti a generi e categorie diversi. Partendo da presupposti FPS, il gioco in realtà proponeva anche un consistente impianto ruolistico, sottoforma di abilità ottenibili dopo aver accumulato sufficiente esperienza: l'utilizzo intelligente e fruttuoso di queste ultime era poi funzionale allo stesso schema di gioco, il quale stimolava con grande efficacia l'ingegnosità del giocatore e lo induceva a utilizzare escamotage, soluzioni e approcci che difficilmente si sarebbero potuti riscontrare in uno sparatutto qualsiasi. La trama di Deus Ex poteva poi considerarsi un capolavoro del thriller fantascientifico, ricca di colpi di scena, cervellotica e pienamente capace di presentare con credibilità un mondo dominato dalle corporazioni e minacciato da complotti su vasta scala.

Per il secondo capitolo, Spector ha continuato a cavalcare l'onda del suo fortunato predecessore: a venti anni di distanza dal Collasso provocato dal protagonista del primo Deus Ex, J.C. Denton, un attentato terroristico cancella dalla faccia della terra la città di Chicago. Al disastro sopravvivono in pochi fortunati, riusciti a fuggire in

FASCINO E APPEAL DI INVISIBLE WAR SONO SUFFICIENTI PER STIMOLARE GLI APPETITI DI RAFFINATI E NARCISI GIOCATORI, IN CERCA DI UN TITOLO IN GRADO DI TITILLARE IL PROPRIO INGEGNO E INVENTIVA

▼ **Ogni arma ha a disposizione alcuni slot per eventuali modifiche: ottimo il silenziatore, soprattutto se abbinato al fucile da cecchino.**



▲ **Sottrarre a un Omar la sua merce non è un'ottima idea: i mercanti più cybermodificati di Deus Ex non gradiscono i colpi bassi.**

▲ **Primo incontro con i Templari e ottima occasione per testare il Biomod che garantisce l'invisibilità agli occhi di creature organiche.**

tempo dalla città a bordo di elicotteri: tra questi c'è Alex D., cadetto della Tarsus Academy ed elemento con una predisposizione naturale alla modificazione cibernetica del proprio corpo. Quale sia la storia del protagonista, gli intenti delle numerose fazioni che si contendono i suoi servigi e il collegamento della narrazione col primo episodio, è materia che dovrà essere approfondita dal giocatore in Invisible War. Nota a margine per gli estimatori del primo Deus Ex: il famoso Denton, e non solo lui, giocherà nuovamente un ruolo importante nel dipanare la matassa. Se in ambito narrativo Invisible War segue la scia vincente del precedente episodio, lo stesso non si può dire dei suoi contenuti e struttura: Spector ha provveduto, infatti, a eliminare completamente la componente RPG dal suo nuovo lavoro, sostituendola con un più immediato sistema che gestisce i soli impianti cibernetici. Se questo da un lato potrebbe (e indubbiamente può) demotivare tutti coloro che avevano apprezzato l'ibridazione del primo Deus Ex, dall'altro esistono molte ragioni per cui la scelta potrebbe non essere considerata poi tanto opinabile. In primis, come da box, i Biomod rispondono a una precisa logica e filosofia voluta dal creatore di Deus Ex. Quest'ultima altro non è che il sogno di tutti, ovvero trovarsi finalmente di fronte a un titolo dove le scelte su come affrontarlo siano completamente demandate al giocatore. "Un gioco di scelte": questa è l'esatta e precisa definizione di Spector, ed effettivamente in questo ambito Invisible War eccelle. Non esistono tattiche vincenti a priori, né sono richiesti approcci specifici per procedere: ogni situazione può essere affrontata in maniera differente, secondo l'equipaggiamento e i Biomod ritenuti più efficaci. Esistono dunque più modi per sbarazzarsi di una torretta, di una telecamera e, più in generale, per portare a termine le missioni stesse: ad esempio, per oltrepassare una porta, si potrà ricorrere a un'interfaccia neurale (se installata), a un Multitool per scassinarla e perfino agli esplosivi. Lo stesso si dica per gli avversari: forza bruta, oppure un silenzioso approccio stealth? E poi ancora: condotti di ventilazione, generatori di energia, impianti in grado di prendere il controllo di robot e meccanismi. In Invisible War, tutto è, in potenza, la chiave per raggiungere il proprio scopo. Fedele a tutta questa impostazione assai libera e tollerante è anche l'assegnazione delle missioni:

▲ **Cospirazioni e fazioni dagli interessi contrapposti sono ancora una volta al centro della narrazione di Deus Ex: inevitabile abbracciare la filosofia doppiogiochista.**

▲ **I Grigi tornano a calcare le scene di Deus Ex, ancora una volta parte integrante della sua trama dai toni apocalittici e tendente al complottismo.**

▲ **Discreta cura è stata riposta nella creazione dei modelli dei personaggi, i quali, tuttavia, conservano un'espressione non esattamente intensa.**

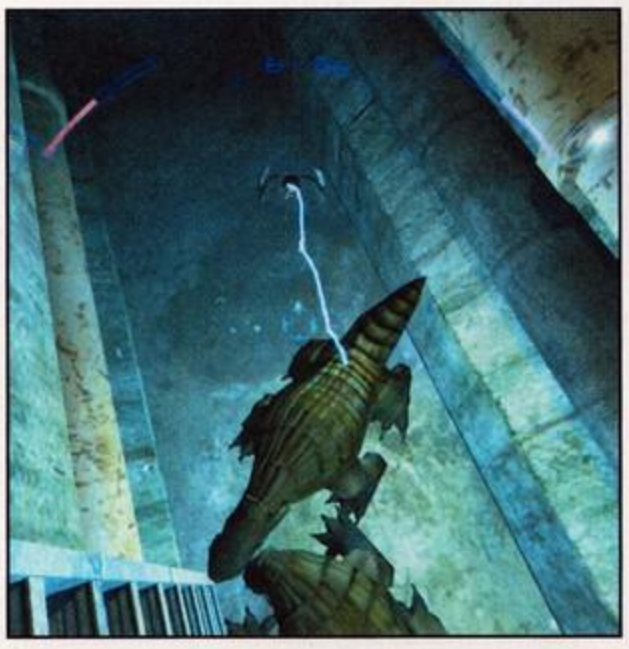
Q.I. E A.I.

Raffinato, elegante, virtualmente ricco di infinite possibilità di approccio: Invisible War parrebbe la summa di quanto ci siamo sempre attesi da un videogioco. Da che intervistai Warren Spector in quel di Londra sono trascorsi un paio di mesi, e allora c'era davvero da credere che ci saremmo trovati di fronte a un prodotto in grado di mantenere tutte le promesse. Ora che possiamo confrontarci direttamente con il risultato, non possiamo evitare di esprimere un certo disappunto facendo un rapido appello: qualità tecnica, libertà d'azione all'ennesima potenza, Biomod che non fanno rimpiangere troppo il sistema di abilità del predecessore, trama e ambientazione all'altezza. Cosa manca? Purtroppo manca ciò che si dava proprio per scontato, ovvero la reattività dell'ambiente e degli avversari alle azioni del giocatore. Per rendersene conto, è sufficiente esaminare gli scontri a fuoco: esistono sì dei tocchi di stile (quando ad esempio ci si rende invisibili nel bel mezzo del combattimento non è raro sentire i commenti di sorpresa dei nemici), ma il comportamento medio dei personaggi non giocanti lascia spesso e volentieri a desiderare. Essi si limitano infatti a correre verso la fonte dell'attacco, cozzando senza ragione logica con gli elementi circostanti, continuando volentieri a proseguire la propria corsa anche se palesemente bloccati. Nessuna presenza di tentativi di trovare copertura, nessun gioco di squadra, nulla di nulla. Gli avversari sono lì, prede immobili o pattuglianti, carne da cannone che è possibile cogliere impreparata in qualsiasi momento. Esistono poi altre inconsistenze: ad esempio, è possibile camminare indisturbati armi alla mano in qualsiasi locazione, o rubare oggetti sotto gli occhi fissi e inespressivi dei proprietari. Fortunatamente, esistono anche i sistemi di sorveglianza e le insidiose torrette: almeno queste ultime fanno onore all'intelligenza del giocatore.

SPECTOR HA PROVVEDUTO A ELIMINARE COMPLETAMENTE LA COMPONENTE RPG DAL SUO NUOVO LAVORO, SOSTITUENDOLA CON UN PIÙ IMMEDIATO SISTEMA CHE GESTISCE I SOLI IMPIANTI CIBERNETICI

▼ **Questo Biomod, proveniente dal mercato nero, consente di spedire una mina EMP teleguidata direttamente al destinatario: essenziale contro telecamere e torrette, è anche un'ottima spia.**

"UN GIOCO DI SCELTE": QUESTA È L'ESATTA E PRECISA DEFINIZIONE DI SPECTOR, ED EFFETTIVAMENTE IN QUEST'AMBITO INVISIBLE WAR ECCELLE



▲ Il piccolo ragno meccanico che ho depositato si sta impegnando per eliminare questi scomodi rettili: la sua vera efficacia si rivela però contro avversari meccanici.

▲ Il fucile da cecchino resta lo strumento perfetto per chi ama l'approccio meditato, e si sposa alla grande con gli impianti dedicati al camuffamento e all'azione silenziosa.

non è raro, infatti, svolgere incarichi per fazioni differenti e in lotta tra loro, la cui risoluzione porta poi a un avvicinamento di Alex D. a uno o all'altro gruppo di influenza. Questo, logicamente, determinerà poi chi saranno i propri antagonisti: non esistono ragioni o torti in Invisible War, né buoni e cattivi secondo la consueta e ortodossa spartizione dei ruoli. Fascino e appeal sono dunque sufficienti per stimolare gli appetiti di raffinati e narcisi giocatori, in cerca di un titolo in grado di titillare la propria inventiva. Ottime premesse, dunque, e buona capacità da parte dei programmatori di mettere a supporto del progetto un valido motore e una discreta fisica degli oggetti: per quanto non sontuoso, l'engine di Invisible War è di buona fattura e presenta modelli dettagliati (fatta eccezione per i volti dei personaggi, un po' inespressivi) e mossi con perizia. La fisica stessa relativa a elementi come casse o corpi è gestita dall'Havoc in maniera non brillante, ma tutto sommato accettabile. Ciò che più lascia impressionati, tuttavia, è la gestione dinamica delle fonti di luce: dai fasci proiettati dalle telecamere ai bidoni della spazzatura in fiamme, passando per torce e riflessi, il sistema adottato da Ion Storm è davvero la punta di diamante del comparto grafico di Deus Ex. Fatto ancora più gradito, la stessa illuminazione non è solo un addobbo (per quanto non sia trascurabile, visto che l'atmosfera alla Blade Runner può così essere garantita appieno), ma risulta funzionale al gioco stesso, soprattutto nel caso si opti per un approccio stealth. Un buon lavoro è anche svolto dall'interfaccia: autoesplicativa, considerando anche le esigenze del gioco, non risulta troppo invasiva e consente di gestire tutto con pochi tasti; apprezzabile anche il tocco cibernetico, tanto da far pensare che per il suo design Spector si sia riferito a un

TOPI CIBERNETICI

L'introduzione del sistema dei Biomod presente in Invisible War lo priva della componente ruolistica che fece la gioia di molti degli estimatori del primo capitolo: tuttavia, non si tratta di una scelta poi così infelice, soprattutto se la si colloca all'interno del più ampio disegno previsto da Warren Spector. Orfani di tutto l'impianto di abilità ottenute accumulando esperienza, i giocatori si troveranno comunque alle prese con una gestione del personaggio forse meno avvincente, ma sufficientemente efficace. Secondo la definizione stessa fornita da Spector, Invisibile War è un gioco di scelte, effettuabili liberamente e in accordo con le proprie velleità. Numerose le possibilità concesse: forza bruta, approccio silenzioso e di basso profilo, sottile sfruttamento delle potenzialità dei propri avversari, minimizzazione delle difese meccaniche attraverso l'hacking e così via. Coerentemente con questa libertà d'operato, i Biomod consentono (e costringono) a costruire il proprio e personalissimo Alex D.: ogni impianto, infatti, è installabile solo in una precisa parte del corpo dell'agente, la quale a sua volta non può ospitarne più di uno per volta. Ciò significa che anche in questo caso al giocatore sarà demandato il compito di operare una selezione: logicamente, il successo (e più ancora la soddisfazione) deriveranno da un'oculata analisi delle situazioni da affrontare, le quali si risolveranno più o meno brillantemente a seconda delle combinazioni di Biomod previste dal giocatore e dalla propensione a sfruttarle al meglio delle loro capacità.

▲ La rilettura cyberpunk del rustico combattimento tra galli: come di consueto, il mio istinto di biscazziere ha abboccato all'amo e sono riuscito a dilapidare una fortuna in scommesse.

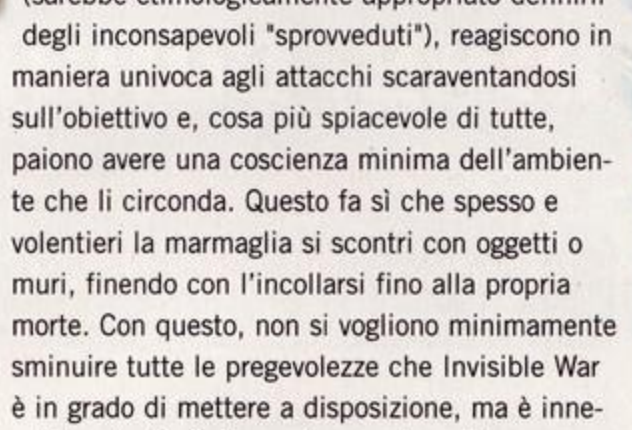
▼ Uno stolido compagno di corso di Alex, ritrovato al Cairo e la cui chiacchiera non sopperisce alle limitate qualità intellettuali.

▲ Discreto ma non essenziale, ecco a voi il droide che consente di prosciugare la linfa vitale delle proprie vittime per trasferirla al protagonista.

AMICO DI TUTTI E DI NESSUNO

Invisible War consente di misurarsi liberamente con le missioni offerte dalle varie fazioni in gioco: i compiti sono assegnati ad Alex attraverso un sistema di comunicazione in remoto, il quale trasmette in tempo reale tutte le conversazioni dell'agente con i suoi datori di lavoro. Solitamente contrastanti tra loro, gli obiettivi costringono a schierarsi a favore o contro specifici gruppi: per esempio, dove uno di essi richiederà un assassinio di una personalità o di un elemento considerato pericoloso per i propri interessi, la fazione concorrente ne pretenderà il salvataggio, o l'acquisizione di informazioni dal medesimo e questo fa sì che in Invisible War non esistano veri e propri avversari definiti. La vicinanza o meno all'attività e alle pretese di un gruppo provocherà le reazioni degli altri, le quali potrebbero anche essere di carattere ostile. Ci si trova dunque alle prese con un sistema libero e potenzialmente variabile a ogni passo: anche se le scelte che determineranno la rosa dei finali sono tutte effettuabili nella parte conclusiva del titolo, si tratta comunque di una struttura parzialmente aperta dal grande appeal, ancora una volta coerente con la lungimiranza dei presupposti alla base del gioco voluti da Spector.

impianto inserito direttamente nell'occhio del protagonista. Unico appunto, senza dubbio soggettivo: a un primo impatto col gioco la prospettiva risulta forse troppo ravvicinata, cosa che rende leggermente più difficile percepire la presenza fisica del proprio alter ego. Rimane tuttavia una sensazione transitoria, visto che poi la consuetudine rende tutto più naturale.
Tutta questa bontà fa dunque presagire un brillante risultato, eppure non è totalmente così.



▲ **La moschea del Cairo, centro delle operazioni dell'Ordine.**

Presentato nelle vesti di "gioco intelligente per un pubblico intelligente", Invisible War non riesce purtroppo a tenere fede alle aspettative proprio in quest'ambito. Come approfondito dal box a corredo della recensione, da un titolo dotato di queste credenziali pare legittimo pretendere un'A.I. all'altezza: purtroppo, e invero senza ragioni sufficienti, il mondo e gli inquilini di Warren Spector non rispondono sempre come dovrebbero agli input forniti dal giocatore. Gli avversari sono fondamentalmente privi di senno (sarebbe etimologicamente appropriato definirli degli inconsapevoli "sprovveduti"), reagiscono in maniera univoca agli attacchi scaraventandosi sull'obiettivo e, cosa più spiacevole di tutte, paiono avere una coscienza minima dell'ambiente che li circonda. Questo fa sì che spesso e volentieri la marmaglia si scontri con oggetti o muri, finendo con l'incollarsi fino alla propria morte. Con questo, non si vogliono minimamente sminuire tutte le pregevolezze che Invisible War è in grado di mettere a disposizione, ma è innegabile che l'infinito gusto provato nell'apprezzare le sue migliori qualità poi si stemperi e si mortifichi di fronte a leggerezze simili, tanto più gravi e inspiegabili quanto più si ha modo di constatare l'incredibile puntigliosità, precisione e capacità del team di programmazione che Spector ha diretto.

PRESENTATO NELLE VESTI DI "GIOCO INTELLIGENTE PER UN PUBBLICO INTELLIGENTE", INVISIBLE WAR NON RIESCE PURTROPPO A TENERE FEDE ALLE ASPETTATIVE PROPRIO IN QUEST'AMBITO

▼ **L'Ordine è una setta retrograda e ortodossa, dalla spiccata intolleranza per tutto ciò che è sinonimo di tecnologia.**

▲ **Coerentemente con quanto richiesto dal gioco, l'interfaccia di Invisibile War è leggera, funzionale e non disturba eccessivamente il visus del personaggio.**

▲ **La gestione dinamica dell'illuminazione non è solamente un orpello decorativo a beneficio dell'ambientazione, ma è funzionale a tutta la componente stealth del gioco.**

COMMENTO

Invisible War può essere considerato un tentativo coraggioso: sfidando addirittura se stesso e i propri brillanti trascorsi, questo secondo capitolo è frutto di un progetto ambizioso, intrigante, dal grande fascino ma purtroppo minato da alcune imperfezioni non trascurabili. La logica che sottende a tutta la sua impostazione si riassume in poche parole: "Libertà di scelta". Dai Biomod e dai numerosi approcci consentiti, sino all'assegnazione di missioni e obiettivi, Invisible War riesce a trasmettere la sincera sensazione di poter agire davvero come meglio si crede: le combinazioni di armi ed equipaggiamento utilizzato, la scelta degli impianti cibernetici e delle tattiche da utilizzare possono produrre esiti molto diversi tra loro, e persino alcune piccole variazioni nel fluire della trama. A fronte di questo quadro brillante, però, fa specie assistere alla rozzezza e al pressappochismo dell'intelligenza artificiale, limitata quando non assente, che si produce in scene talvolta ridicole e sconfortanti. Questo mina inevitabilmente la soddisfazione narcisistica che si può provare per aver superato brillantemente una situazione: non accade troppo spesso, ma da un titolo che si pregia (spesso a ragione) di essere "intelligente", fallire sul medesimo piano non può che risultare in uno spiacevole scivolone. Esenti da questa riflessione i tocchi di stile, l'eccellente sistema di gestione dinamica delle luci (finalmente davvero funzionale al gameplay), l'ottima trama dal sapore cospirativo e la generale bontà dell'idea originale. A discapito di qualche brutta leggerezza, un gioco per palati fini.

HARDWARE

La lotta al terrorismo del futuro necessita di un Pentium 4 a 1.3 GHz, 256 MB RAM e di una scheda video con 32 MB di memoria compatibile DirectX 9.0 (GeForce 3 a salire, Radeon 8500, ma non GeForce 4 MX). Sono altresì richiesti 2 GB di spazio libero su hard disk. Raccomandati un Pentium 4 a 1.5 GHz o Athlon equivalente, 512 MB RAM e una scheda video con 64 MB on board.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

79

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi giocare a Counterstrike? Collegati all'area FragZone di TGM Online!

SVILUPPATORE
Valve/Turtle Rock

PUBLISHER
Sierra

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 29.90

SITO
www.cs-conditionzero.com

REVIEW

Matteo "NLz!Elvin" Lorenzetti elvin@xenia.it

COUNTERSTRIKE: CONDITION ZERO

Le interminabili nottate a Counterstrike vi hanno infine saturato le meningi? Se la risposta è sì, e i vostri eroi preferiti sono i membri delle squadre speciali di tutto il mondo come SAS, GIGN, GSG9 o i Seal, Condition Zero è la risposta di Valve al vostro bisogno di single player!

Cari ragazzi, Valve ha finalmente deciso di dare alle stampe quello che da molti è ritenuto il primo vero prodotto ufficiale legato al marchio di Counterstrike dopo l'uscita della versione retail avvenuta un paio d'anni fa. L'idea è piuttosto semplice: migliorare estetica e contenuti del mod multiplayer più giocato sui server di tutto il mondo, aggiungendo anche una decina di missioni singole da gustare nella solitudine della propria cameretta. Al termine dell'installazione ci si trova dunque di fronte a un bivio: collegarsi immediatamente a STEAM e testare le ultime novità proposte da Valve sui server pubblici oppure optare per il single player? Considerato il fatto che al momento in cui scrivo i server STEAM non supportano ancora questa versione di CS, secondo voi che cosa avrei potuto fare?

MISSIONI CANCELLATE

Il piatto forte del gioco sono le cosiddette Deleted Missions, una decina di missioni esclusivamente single player, giusto per non far sentire lontano un chilometro l'odore della minestra riscaldata. Nelle missioni proposte vestirete i panni dei membri di reparti speciali di varia nazionalità, sia di derivazione militare (Seal americani, O.M.O.N russi, SAS inglesi), sia di provenienza "civile" (GSG9 tedesco, GIGN francese). A questo punto verrete chiamati a risolvere le classiche situazioni critiche: liberazione di ostaggi, bonifica di ambienti, missioni di salvataggio di commilitoni intrappolati in aree ostili, ma anche operazioni di intelligence o disinnesco di ordigni predisposti da gruppi terroristici di varia estrazione ideologica. Purtroppo, le missioni che compongono la campagna singola sono autoconcludenti e completamente slegate tra loro. Questo, detto in altre parole, significa che non esiste una trama da seguire. Ma passiamo oltre...

L'IDEA ALLA BASE DI CONDITION ZERO È PIUTTOSTO SEMPLICE: MIGLIORARE ESTETICA E CONTENUTI DEL MOD MULTIPLAYER PIÙ GIOCATO SUI SERVER DI TUTTO IL MONDO

▲ **Le classiche mappe della versione multiplayer sono state pesantemente rinnovate, sia per quanto riguarda gli interni sia per ciò che concerne gli esterni. In "office", per esempio, nevica copiosamente...**

▲ **Il briefing introduttivo è un lusso che vi potrete permettere in poche missioni. La somiglianza del tizio anziano con Sean Connery è però notevole...**

▲ **La missione giapponese è alquanto insolita: orde di terroristi a briglia sciolte tra le strade di Tokyo, e feroci sparatorie tra Sushi bar e lussuosi centri commerciali. Mah...**

La qualità della grafica spicca immediatamente per la delusione in grado di procurare soprattutto nel giocatore occasionale, abituato a ben altri standard. Per capirci, il motore grafico impiegato è quello di Half-Life, impreziosito (si fa per dire) dall'eventuale utilizzo del filtro antialias, le cui caratteristiche non riescono a mascherare l'anzianità delle texture di personaggi ed edifici, anche spingendolo a un decoroso 4X. Alcune mappe sono perlomeno decenti a livello di progettazione, ed è forse questo l'unico aspetto a salvarsi per quanto riguarda la parte prettamente estetica, che in molti finiranno per considerare "brutta". Tuttavia, a nostro avviso sarebbe più corretto definirla "vecchia".

▲ Nei match online è stato implementato un nuovo sistema di messaggistica visuale, che informa il giocatore sull'andamento dell'incontro in tempo reale. Utile per essere costantemente aggiornati su quanti nemici e compagni sono ancora in gioco.

(BOT)TE DA ORBI

La situazione cambia poco per quanto riguarda il gameplay: Turtle Rock ha voluto porre l'accento sul gioco di squadra grazie all'introduzione dei BOT ufficiali per Counterstrike che, saltuariamente, partecipano agli scontri a fuoco. Purtroppo per noi, l'evoluzione è rimasta sulla carta, poiché non posso dire di essermi trovato di fronte a molte situazioni in cui la collaborazione dei commilitoni si sia rivelata fondamentale per l'esito dello scontro. Anzi, è capitato spesso che nelle situazioni più affollate i BOT stessi siano stati colti dalla cosiddetta "Frenzy Todeschini" (uno stato di confusione mentale misto ad agitazione violenta dovuto a un pesante stress), che li ha portati a spararsi tra loro senza riuscire più a distinguere le unità amiche da quelle nemiche. Non parliamo poi degli avversari, le cui capacità organizzative in fase d'attacco rasentano lo zero assoluto. In pratica, i vostri nemici si limitano, nella stragrande maggioranza dei casi, ad aspettarvi in posizioni ben definite, magari appoggiati da qualche cecchino in posizione sopraelevata. Insomma, dopo un paio di missioni appare chiaro che se volete gustarvi un po' di sano single player, sul mercato è disponibile decisamente di meglio, spesso anche gratis (andate su Google e digitate "Azure Sheep",

▼ Per testare i BOT ufficiali e il restyling delle nuove mappe occorre completare in sequenza una serie di missioni predefinite giocate a gruppi di tre: è possibile "arruolare" nella propria squadra BOT d'abilità sempre crescente.

CONDITION ZERO VS COUNTERSTRIKE 1.6

La peculiarità principale di Condition Zero, questo è ormai chiaro, riguarda le innovazioni proposte per la parte prettamente multiplayer: dando per scontata la scarsa qualità delle Deleted Missions, il vero motivo per cui un appassionato Counterstriker dovrebbe valutare l'acquisto di CZ è strettamente legato all'effettiva adozione da parte del sistema STEAM di questa versione. Personalmente su questo tipo di operazione nutro pochissimi dubbi: a breve la versione 1.6 potrebbe essere sostituita dalla nuova versione proposta da Condition Zero (il condizionale è d'obbligo visto che i piani di Valve a proposito della piattaforma STEAM sono tutto fuorché chiari). Qualora le nuove mappe divengano operative sui server online e Valve decida di non rilasciare una patch gratuita, tutti gli appassionati sarebbero costretti ad acquistare una copia di CZ per continuare a giocare. Questa cosa, francamente, rischia di "scocciare" parecchie persone, che si vedrebbero costrette, di fatto, a pagare per portarsi a casa poco più di una semplice patch.
Rimaniamo ovviamente nel campo delle "intuizioni", ma considerate le persistenti voci sulle intenzioni di Valve riguardo l'uso di STEAM, credo che molti potrebbero essere felici di un'eventuale smentita a questa ipotesi.

▲ Dopo essermi infiltrato nel campo, aver fatto secchi quintali di nemici, e aver scovato gli ostaggi tutto da solo, questo tizio mi ordina di ripetere l'operazione con i tunnel sotterranei. Complimenti per il fegato.

CONDITION ZERO HA UN ASPETTO INEVITABILMENTE DATATO, E NON BASTANO A RISOLLEVARNE LE SORTI I MODELLI DELLE ARMI ESTREMAMENTE CURATI

▲ Ecco una classica situazione in cui è meglio non fare rumore: dargli la sveglia a colpi di fiamma ossidrica non sarebbe male, però...

▲ I nemici non brillano per astuzia tattica. Per sopperire a questa lacuna, i programmatori hanno impostato dei punti di respawn (alle vostre spalle) quantomeno improbabili.

▼ Missione singola in Russia. La collaborazione dei vostri commilitoni è rara ma preziosa: succede spesso, tuttavia, che perdano la ragione nelle situazioni più affollate e inizino a spararsi addosso.

COMMENTO

Il successo di Counterstrike può giustificare qualsiasi operazione commerciale, dalla realizzazione di mutande con il logo di CS alle scodelle per il caffelatte a forma di esplosivo C4, passando da completi da sera in stile Guerrilla Warfare. Stavolta, però, i capoccioni di Valve si sono avventurati in un campo minato di cui non conoscono bene la posizione del varco. Riprendendo il discorso iniziato nel box che vedete qui intorno, appare chiaro che la valutazione delle missioni singole e delle innovazioni grafiche proposte nel pack è d'importanza trascurabile se paragonata all'immenso seguito che Counterstrike ha online. Il nocciolo della questione riguarda dunque l'effettiva adozione di CZ come standard per i server online STEAM, un punto interrogativo la cui soluzione renderà Condition Zero un autentico blockbuster o un flop totale. Chiarito questo, non vi nascondo un certo disappunto per i contenuti e la forma proposti nei due CD d'installazione: la qualità dalle missioni singole è quantomeno risibile (il commento del Mao è piuttosto esaustivo a riguardo), mentre le migliorie grafiche introdotte per la parte multiplayer sono sì piacevoli, ma anche talmente prive di sostanza da far dubitare fortemente della bontà di questo prodotto.
Un gioco poco convincente dunque: solo Valve tuttavia deciderà se gli appassionati di CS potranno farne a meno oppure no.

HARDWARE

Le risorse hardware sono modeste, dal momento che il gioco viene mosso da un motore vecchio di anni. Per stare tranquilli è sufficiente un processore da 700 MHz, 128 MB di RAM, e una scheda video da 32 MB. Se potete gestire l'antialias 4X, tanto meglio. Per giocare online raccomandiamo una linea ADSL o superiore.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

55

"Point of View" o "The Gates". Rimarrete allibiti di fronte alla qualità di certi pack non commerciali).
Se poi condiamo il tutto con la presenza di svariati bachi grafici che in più di un'occasione bloccano il giocatore costringendolo a fastidiosi caricamenti, il vassoio dell'irritazione è bello che servito. Insomma, avete già capito tutti che le Deleted Missions non riescono a divertire come dovrebbero: e il multiplayer?

COUNTERSTRIKE 1.7?

Quanto detto finora per le missioni singole può interessare principalmente i novizi di Counterstrike, eventualmente invogliati a familiarizzare in modo soft con le armi e il gameplay di CZ. Chi, invece, gioca online da tempo (come il sottoscritto) seguendo l'evolversi delle varie versioni fino alla 1.6, si chiede quali possano essere i miglioramenti apportati da Condition Zero a un impianto di gioco ormai oliato e funzionante a dovere. La risposta è piuttosto semplice e riguarda la pesante opera di restyling delle mappe storiche del gioco: Italy, Dust, Inferno, Aztec, Office e così via sono state nuovamente rimaneggiate con l'aggiunta di nuove texture alle pareti e molti particolari di contorno che ne hanno stravolto l'ambientazione senza snaturarne la struttura di base. Per lo standard di Counterstrike il salto in avanti è piuttosto netto, ma le limitazioni poste dall'engine di H-L rimangono. Se escludiamo i menu e qualche piccolo miglioramento del sistema d'informazioni a schermo durante la partita, il resto del gioco è identico alla versione 1.6 di Counterstrike per quanto riguarda armi e modelli dei personaggi in senso stretto. Sul fronte giocabilità la sensazione è che sia stata ridotta ulteriormente la gittata di lancio delle granate. In secondo luogo, sulle mappe multiplayer classiche, i BOT paiono comportarsi decisamente meglio rispetto ai loro colleghi delle missioni single player, soprattutto per quanto riguarda le coperture e la comunicazione. Se non avete una connessione performante o vi hanno tagliato la linea telefonica ma volete ugualmente tenervi in allenamento, si tratta senza dubbio di un'ottima alternativa: se invece fate parte dell'esercito di appassionati di CS muniti di una buona connessione, non vi resta che dare un'occhiata al box di commento finale e decidere se procedere all'acquisto oppure no.

LA TURTLE ROCK HA VOLUTO PORRE L'ACCENTO SUL GIOCO DI SQUADRA GRAZIE ALL'INTRODUZIONE DEI BOT UFFICIALI PER COUNTERSTRIKE

IL COMMENTO DEL MAO

Volendo fare i sarcastici, Zero potrebbe essere il prefisso di un voto che va da 1 a 9, ma non all'interno di una scala decimale...
Ho giocato a CounterStrike per quasi cinque anni ed è stato sicuramente il MOD che mi ha dato più soddisfazione in assoluto. Quando mi sono trovato tra le mani questo Condition Zero però, non ci sono rimasto molto bene, soprattutto in virtù del fatto che proprio per la prima volta ho disinstallato Half-Life, CS 1.5, STEAM e CS 1.6 in favore di Call Of Duty. Insomma, partendo dal presupposto che è un gioco commerciale e, di conseguenza, costa i suoi bei Euro, pensare di dover pagare per il motore grafico con un sacco di ere geologiche sulle spalle mi lascia senza parole. E la situazione peggiora quando comincia il gioco vero e proprio. Intelligenza artificiale molto bassa (ho visto BOT per la versione "originale" comportarsi meglio), mappe insipide, modelli dei personaggi discutibili (memorabili i cowboy con la bandana rossa che, nella fantasia dei programmatori, dovevano essere dei guerriglieri dell'Africa settentrionale...) e l'assenza del One Shot One Kill completano il quadro. Visti i giochi attualmente in commercio (e quelli futuri), Condition Zero rischia di passare per uno dei titoli meno riusciti visti nell'ultimo anno.

▲ Nella missione a New York dovrete ripulire i piani di un enorme grattacielo dai terroristi che tengono in ostaggio impiegati, dirigenti e operai delle pulizie. Se volete fare una strage nella sala pausa riservata ai fumatori, questa è l'occasione giusta.

▲ Classica situazione in cui un BOT della nostra squadra non si accorge dell'esplosivo piazzato sotto il suo naso: a parte alcuni casi eclatanti, gli "aiutanti" per il multiplayer si comportano in modo più che buono, comunicando uccisioni, posizione e avvistamenti.

MIRACLE WORLD

Su WWW.MIRACLEWORLD.IT puoi comprare i tuoi videogiochi a prezzi MIRACOLOSI !!!

- Consegna in 24 ore dall'ordine e se vuoi paghi al ricevimento della merce !!!

- Sistema di E-Commerce completo, ogni gioco ha descrizione, immagini e caratteristiche, per non sbagliare i tuoi acquisti!

- Avrai un pannello di controllo personale dove monitorare in tempo reale i tuoi ordini!!

- Segui dal tuo pannello lo stato delle spedizioni grazie al tracking !!

UN PICCOLO ESEMPIO ? ....

FINAL FANTASY X-2

AL FOLLE PREZZO DI

€ 53,99*!!!

FINAL FANTASY X-2

2003 SQUARE CO.LTD All Rights Reserved
Main character design: Tetsuya Nomura

WWW.MIRACLEWORLD.IT

Hai un negozio? MW vende on-line anche all'ingrosso, con prezzi e sconti eccezionali!
Registrati come rivenditore sul sito, e scarica il listino! Con noi incrementerai di molto il tuo business !!

IN COLLABORAZIONE CON :

UBISOFT

HX HalifaX

ATARI

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi vedere altre immagini inedite di X2? Ti aspettiamo su TGM Online!

SVILUPPATORE
Egosoft

PUBLISHER
Enlight Interactive

DISTRIBUTORE
Deep Silver

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 49.50

SITO
www.egosoft.com

X2 - THE THREAT

Il secondo capitolo del simulatore di commercio spaziale di casa Egosoft ripropone un modello di gioco aperto, infarcito di numerose novità, alcune delle quali davvero esaltanti.

L'accostamento di X2 ed Elite ormai non dovrebbe scandalizzare nessuno, dal momento che venne fatto anche nel lontano 1999, anno di pubblicazione di X - Beyond The Frontier. Dopotutto tra le tante proposte del genere, il primo X è stato l'unico a prendere in pieno l'atmosfera e lo schema di gioco della suddetta pietra miliare senza strafare. Non venne aggiunta una trama troppo coercitiva né, tantomeno, l'azione assunse un ruolo preponderante rispetto all'aspetto commerciale come visto in altri titoli del filone. In questo secondo capitolo la sensazione di libertà è aumentata ulteriormente, al punto che dubito seriamente di riuscire a segnalarvi tutte le nuove possibilità proposte da X2 nello spazio a disposizione...

DATEMI SOLO UN MOTIVO

Come da copione per ogni space-sim che si rispetti, il nostro alter ego inizierà le sue nuove e mirabolanti avventure con un pretesto che ce lo restituisce povero in canna e senza un passato "tranquillo" alle spalle. Nel caso specifico, il nostro eroe è un povero carcerato, abile nella guida di veicoli spaziali, a cui inspiegabilmente viene data una seconda occasione: quella di lavorare agli ordini della Terracorp, grande industria intergalattica. Solo in seguito scopriremo cosa lega questa azienda ai fatti del primo X-BTF (il nome Terracorp e il fatto che il protagonista di X-BTF fosse un terrestre capitato in questa parte della galassia per caso dice già troppo...). Ma attenzione, già dopo le prime due missioni (fondamentalmente tutorial e poco più) la trama principale, benché interessante, può essere completamente abbandonata o procrastinata a tempo

▼ **Si parte in cerca di fortuna: una piccola nave, nessun armamento, qualche centinaio di crediti... Ma conquisteremo l'universo!**

GIÀ DOPO LE PRIME DUE MISSIONI, LA TRAMA PRINCIPALE PUÒ ESSERE COMPLETAMENTE ABBANDONATA O PROCRASTINATA A TEMPO INDETERMINATO

▲ **Molte razze, una volta conquistata la loro fiducia, ci permetteranno di acquistare navi dalle forme più incredibili.**

▲ **Quando le vostre proprietà inizieranno ad aumentare di numero, utilizzare dei monitor aggiuntivi risulterà indispensabile**

indeterminato, lasciandoci liberi di esplorare una porzione di spazio quasi sconfinata abitata da cinque fazioni differenti, pirati e misteriosi alieni di ogni tipo. Ma cosa potremo fare con tanto tempo libero a disposizione?

COMMERCIA, COSTRUISCI, PENSA, COMBATTI

Questi quattro termini sono stati scelti dagli stessi programmatori per simboleggiare l'ampio spettro di opportunità che ci vengono proposte. Non mi dilungherò a spiegarvi come inizialmente saremo giocoforza obbligati a sbarcare il lunario facendo piccoli commerci tra una stazione e l'altra o accettando qualche lavoretto offertoci nelle varie bacheche, acquistando una licenza di polizia per andare a caccia di pirati o andando noi stessi in giro ad abbordare i tranquilli commercianti che popolano lo spazio. No, saprebbe troppo di deja-vu e poi non si avrebbe nemmeno una descrizione della più infinitesima parte di quello che ci aspetta, benché quanto detto sia assolutamente contemplato dal gioco. Concentriamoci invece su altri aspetti, come ad esempio il fatto che i prezzi di navi ed equipaggiamenti abbiano una crescita quasi esponenziale: dalle poche migliaia a centinaia di milioni di crediti! A meno che non vogliate passare decine di anni (di tempo reale) a fare i fattorini ci deve essere un modo per fare soldi in maniera più efficace... Ebbene, arrivati a questo punto X2 ci rivela alcune delle sue caratteristiche più interessanti, come ad esempio la possibilità di acquistare noi stessi una stazione spaziale e iniziare a produrre merci di vario genere. Sì, avete capito bene, è possibile intraprendere una vera e propria carriera imprenditoriale: scegliere un settore che necessita di alcuni beni, acquistare una stazione adatta alle necessità, e, una volta procurate le materie prime, iniziare a rivendere il prodotto finito portandolo noi stessi agli interessati o aspettando che siano le loro navi da trasporto ad attraccare da noi. Certo, assicurare un flusso costante di materie prime e contemporaneamente curare la distribuzione sarebbe impensabile con una nave sola... Ma se vi dicessi che non siamo limitati a questo e, acquistando qualche vascello e fornendogli il giusto supporto software

▲ **Anche se in un gioco così aperto è quasi superflua, la trama di X2 merita di essere seguita e giocata...**

(acquistabile come equipaggiamento) potremmo costruirci una flotta di navi mercantili? E se aggiungessi che una volta avviata un'azienda nulla ci vieta di proseguire con una seconda e poi una terza stazione, magari piazzandole in punti differenti della galassia?

SPACE TYCOON O X-WING COMMANDER? TUTTI E DUE!

Attenzione, quanto appena descritto non vi deve sviare: per quanto assolutamente centrale, la possibilità di costruire stazioni spaziali non è che una delle attività con cui potremo dilettarci. Cito, in ordine sparso, qualche passaggio della carriera che ho sperimentato personalmente: estrazione mineraria, commercio di merci illegali con basi pirata (inclusi i piloti di navi abbandonate dopo una sapiente battaglia... i poveretti sono diventati preziosi schiavi e i loro vascelli sono stati rivenduti o riparati per tornare utili alle mie proprietà!), pattugliamento di zone sconosciute e non segnalate sulle mappe, acquisizione di una nave fregata contenente decine di caccia con la quale minacciare le stazioni "concorrenti", caccia a pacchetti segreti disseminati all'interno delle stazioni più disparate (eh sì, anche l'interno delle basi è visitabile), deposizione di satelliti spia per controllare i movimenti nei vari settori... Si potrebbe andare ancora avanti, ma credo che il messaggio sia forte e chiaro: X2 offre spunti sempre nuovi e interessanti, in grado di soddisfare qualsiasi palato. Un vero e proprio Morrowind fantascientifico, se mi concedete il paragone. A questo punto anticipo la vostra prossima domanda: dove sta la fregatura?

ECONOMIA DINAMICA

Come avete letto, X2 punta molto sul "commercio". Quello che ancora non sapete è che all'interno di questa splendido gioco si nasconde un modello economico capace di modificarsi e adattarsi ai cambiamenti. Cosa significa questa frase? Beh, chiunque abbia giocato a un simulatore di commercio spaziale sa che, bene o male, leggendo guide, forum dedicati o semplicemente esplorando, è semplice scovare le cosiddette "golden route", percorsi tra due o più basi eccellenti per guadagnare velocemente denaro. Questo in X2 è impensabile perché i prezzi di materie prime e prodotti sono calcolati in tempo reale in base alla disponibilità e alla distanza da percorrere: non soltanto le nostre navi, ma anche quelle gestite dalla CPU influenzeranno queste valutazioni, senza considerare eventuali nuove stazioni che andremo a costruire ex novo! Dimostrare quanto sia profondo questo elemento non proprio secondario è facilissimo: è sufficiente iniziare a trasportare qualche carico da una stazione a un'altra fino a riempire le scorte di quest'ultima per vedere crollare per svariati minuti il prezzo di acquisto e contemporaneamente accertarsi di come il prezzo di vendita, mano a mano che le scorte si assottigliano, cresca a dismisura. Provate anche a immaginare quali scenari apre un sistema del genere: un attacco portato alle navi di una stazione può sconvolgere il prezzo di un prodotto o addirittura creare un effetto domino capace di rivoluzionare interi settori. Occasioni d'oro per chi è pronto a sfruttare la situazione, non credete?

X2 PUÒ CONTARE SU CARATTERISTICHE MOLTO INTERESSANTI, COME AD ESEMPIO LA POSSIBILITÀ DI ACQUISTARE UNA STAZIONE SPAZIALE E INIZIARE A PRODURRE MERCI DI VARIO GENERE

▲ **Una bella passeggiata extraveicolare è quel che ci vuole, nel caso la nave sia caduta sotto il fuoco nemico...**

▲ **Ogni settore dispone di una mappa, ma soltanto quelli in cui è presente una nostra nave o un satellite verrà aggiornata in tempo reale.**

▼ **I combattimenti in X2 possono essere dinamici o meno: una grossa nave da trasporto vi vedrà tranquillamente in plancia a dare ordini alle torrette laser automatiche...**

COMMENTO

Per gli appassionati di giochi aperti e potenzialmente infiniti a carattere fantascientifico, X2 è una vera e propria manna dal cielo, poiché possiede tutte le caratteristiche più apprezzate di qualsiasi space-sim del passato, alle quali si aggiungono delle peculiarità davvero uniche e decisamente intriganti. Ottima l'ambientazione, altissima la gamma di azioni disponibili, infinita la quantità di merci, equipaggiamenti, navi, stazioni e quant'altro. Assolutamente fuori parametro l'implementazione di un modello economico dinamico e... Si potrebbe continuare all'infinito con le lodi, ma credo si sia capito che è impossibile offrire un quadro davvero completo di questo prodotto solo descrivendolo. Riesce sicuramente più semplice segnalare i difetti: oltre alla non perfetta ottimizzazione dell'engine e all'intelligenza artificiale poco elastica nei combattimenti, tutto il resto si potrebbe riassumere segnalando una curva di apprendimento decisamente ripida nelle fasi iniziali, cosa questa che potrebbe scoraggiare un po' i giocatori meno tenaci. Questi pochi nei però, non devono screditare un prodotto ampiamente degno di lode e considerazione, sicuramente un gradino sopra qualsiasi altro tentativo di rievocare quello che solo David Braben e Ian Bell hanno potuto regalarci eoni fa.

HARDWARE

I requisiti minimi richiesti da X2 indicano un processore ad almeno 800 MHz, 128 MB di RAM, una scheda video da 32 MB e almeno 800 MB di spazio su hard disk. Come già detto nella recensione, difficilmente una macchina del genere può garantirvi un'esperienza di gioco decente: raddoppiate almeno la frequenza del processore e la quantità di RAM per stare più tranquilli.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

88

▲ **Grazie ai monitor è possibile prendere il controllo di una nostra nave anche se questa è dall'altra parte della galassia!**

I TASTI DOLENTI

Se non ci fosse qualcosa da recriminare agli sviluppatori della Egosoft, vi giuro che sarei il primo a partire in pellegrinaggio verso il cuore della Germania. In realtà qualche difetto X2 ce l'ha davvero, anche se in gran parte si tratta sicuramente di problemi superabili con un po' di sforzo anche da parte dell'utente più esigente. Prendiamo ad esempio il motore grafico. Come sicuramente risalterà dalle foto a corredo, non si può certo dire che esteticamente la qualità sia scarsa: centinaia di navi e modelli dettagliatissimi, sistemi solari di ogni genere, effetti di luce più che gradevoli. Eppure tanto ben di dio non potrà in alcun modo girare nemmeno sulle più veloci configurazioni ora disponibili senza qualche pesante rinuncia (scordatevi filtri, ombre e geometrie al massimo, insomma): al primo combattimento vedreste il framerate crollare clamorosamente sotto la soglia della decenza. Sempre a proposito dei combattimenti: benché sufficientemente agguerriti, i piloti gestiti dalla IA tendono a girare intorno con una frequenza preoccupante. Questo si traduce in un'alta possibilità di "incidenti", che rischia di trasformare la tenzone in una specie di autoscontro futuristico. Se poi volessimo fare i pignoli, potremmo anche citare la totale mancanza di informazioni legate alle varie armi (tipo potenza, energia consumata, raggio d'azione... sono informazioni che si trovano frugando sul sito e nei forum ufficiali ma che non sono comprese né all'interno del gioco, né nel manuale).

LA PIRAMIDE DEL COMMERCIO

X2 propone una sfida che si "srotola" su più piani (concedetemi il termine, ve ne prego), tra i quali sicuramente il commercio è uno dei più profondi e complessi, come abbiamo già avuto occasione di ribadire. Per darvene una dimostrazione ancora più completa, è necessario descrivere come funziona esattamente la produzione di prodotti e merci. Ogni stazione spaziale presente nel gioco appartiene a una diversa categoria di aziende: esistono le fabbriche che estraggono e producono materie prime basilari (minerali, erbe, carni e combustibili), altre che sfruttano queste risorse per creare prodotti più complessi e, infine, strutture avanzate che processano questi generi in prodotti ancora più evoluti, tra i quali ci sono gli stessi equipaggiamenti necessari alle navi (scudi e armi sono anch'essi prodotti e commerciati). A questo schema piramidale fa eccezione solamente un bene, le celle di energia: fondamentali per il funzionamento di qualsiasi stazione (anche quelle dedicate alle risorse primarie), vengono prodotte da centrali elettriche che per funzionare necessitano di cristalli, prodotti tra i più evoluti e complessi dell'intero universo. Questo crea una specie di anello, visto che l'energia è necessaria a tutti i passaggi per produrre i cristalli stessi! E dire che una volta bastava sparare alle navette aliene...

▼ **Oltre alle fazioni conosciute aspettatevi invasioni aliene e nemici di ogni genere...**

A OGGI, X2 NON È IN GRADO DI GIRARE AL MASSIMO DETTAGLIO SU NESSUNA MACCHINA...

▲ **Ogni classe di nave ha una plancia differente, ma i controlli e gli indicatori, pur cambiando posizione, sono sempre riconoscibili e leggibili.**

▲ **Ogni base produce qualcosa e acquista le risorse che le servono: fanno eccezione le trading station, mercati in cui sono disponibili merci ed equipaggiamenti assortiti.**

Games Machine Star Player

Consolemania

di marzo é in edicola

Ps2-Xbox-GameCube-Psx-GameBoyAdvance

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online puoi trovare gli screenshot ufficiali di Patrician III! Corri a vederli!

SVILUPPATORE
Ascaron

PUBLISHER
Ascaron

DISTRIBUTORE
FX Interactive

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 19.90

SITO
www.ascaron.com

PATRICIAN III - L'IMPERO DEI MARI

C'era un tempo in cui gli affari non si concludevano tramite il computer, ma tramite le navi. E se adesso usassimo il computer per concludere degli affari con le navi? Dopo una lunga attesa, Patrician III è ormai arrivato e potremo trovare la risposta più piacevole a questa domanda.

Patrician I e II non dovrebbero avere bisogno di presentazioni: i fan dei giochi gestionali conosceranno già fin troppo bene le caratteristiche di questi due blasonati titoli di qualche anno fa. Con Patrician III, alla Ascaron ci vogliono riprovare, facendo forza sulla lunga esperienza guadagnata con i titoli precedenti, nel tentativo di creare un gestionale che possa bissarne il successo.

Patrician III, come i suoi predecessori, è un gioco che vi richiede di gestire un'attività commerciale, tramite la quale tenterete di diventare i dominatori assoluti dell'Impero dei Mari, termine con cui si indica genericamente l'Europa settentrionale del quattordicesimo secolo (anche se, di fatto, i vostri commerci potranno andare anche oltre). Giocando la classica modalità single player, comincerete le vostre imprese nei panni di un mercante generico con una singola imbarcazione di modeste dimensioni.

Dovrete cominciare con l'incrementare la vostra base economica, tramite lo sfruttamento delle classiche leggi della domanda e dell'offerta.

Il sistema è di quelli già visti in diversi altri giochi: dovrete usare le vostre imbarcazioni per muovervi tra diverse città portuali, ciascuna delle quali ha una propria produzione specifica. Le varie merci, che comprendono beni quali utensili, pesce, birra, carne, olio, miele e via dicendo, vengono infatti prodotte con abbondanza differente dai vari centri urbani. Ovviamente, più un determinato tipo di merce è abbondante, meno è costoso; il che significa che dovrete acquistare i beni laddove vengono prodotti in gran quantità. Fatto questo, non vi resta che cercare un porto in cui la situazione sia inversa e, quindi ciò che avete comprato a basso prezzo sia raro e costoso, in modo da fruttarvi nella vendita più di quanto abbiate speso nell'acquisto. Semplice? Solo sulla carta, visto che le con-

▼ **Di tanto in tanto, riceverete delle comunicazioni circa gli eventi che si svolgono per tutto l'Impero dei Mari. Per esempio, notizie sulle attività piratesche.**

IL COMBATTIMENTO È GESTITO QUASI COMPLETAMENTE DAL COMPUTER. È POSSIBILE AFFRONTARE SIA BATTAGLIE NAVALI CHE TERRESTRI

▲ **Questo è un evento speciale di uno scenario: dovrete risollevare l'economia della città dopo un devastante incendio.**

▲ **Non c'è solo l'Impero dei Mari con cui commerciare. Con il passare del tempo, potrete scoprire nuove rotte lungo le quali estendere i vostri traffici.**

dizioni di abbondanza dei beni variano con il tempo e che non siete solo voi a commerciare con le città presenti sulla mappa.
Una volta conquistata una certa stabilità economica, potrete decidere quale scopo prefiggervi. Tempo fa ebbi modo di parlare con uno dei programmatori del titolo in esame, che pose una grande enfasi sul fatto che nel gioco non ci fosse un obiettivo preciso e indispensabile. Potete stabilirne uno generico all'inizio della partita (diventare governatore, raggiungere una certa quantità di abitanti nella vostra città iniziale, guadagnare una determinata cifra e via dicendo), ma potete anche giocare per il semplice gusto di vedere fin dove riuscite ad arrivare. Quale che sia la vostra decisione, avrete molteplici vie per raggiungerne il conseguimento.
Oltre all'economia, il fattore più importante di Patrician III è la reputazione che vi guadagnate, che serve essenzialmente per ottenere risultati sul piano politico (diventare sindaco di una città, per esempio). La reputazione incrementa se compite delle opere utili alla città. Se catturate un pirata, per esempio, o se contribuite all'espansione delle forze di difesa del centro urbano, o se costruite degli edifici di pubblica utilità (case popolari, per esempio).
Potrete ovviamente anche edificare costruzioni che producano beni per voi, in modo da assicurarvi una riserva di merce da vendere ed espandere di conseguenza le dimensioni dell'abitato (se mettete insieme una fattoria, ci vorrà gente che ci lavori, e quindi delle case per farcela stare).
I programmatori del gioco sottolineano la distinzione tra l'aspetto economico e quello politico di Patrician III, incentivando i giocatori a decidere a quale delle due parti dell'azione dare più peso. Va da sé che concentrarsi su di una significa perdere qualcosa nell'altra (se spendete soldi per la città, guadagnate reputazione ma avete meno dindi in tasca). In teoria, sarebbe possibile ridursi volontariamente sul lastrico e poi ottenere una importante carica politica. Proprio come nella realtà... o quasi! Il combattimento è gestito quasi completamente dal computer. È possibile affrontare sia battaglie navali che terrestri. Quando questo accade, dovrete selezionare le vostre unità e indicare loro il bersaglio da attaccare: faranno tutto loro. La maggior parte dei vostri scontri avverrà per mare, però: se deciderete di diventare un pirata, poi, sarete voi a dare il via alle battaglie. Oltre alla modalità single player principale, è anche possibile cimentarsi nelle campagne, ovvero degli scenari che prevedono una certa situazione di partenza (o un certo evento disturbante che si verifica a un dato punto della partita) e vi richiedono di risollevare una condizione sfavorevole con i vostri commerci. La situazione anomala è talvolta ispirata a fatti storici realmente accaduti: tra incendi, pestilenze, carestie e bancarotta, avrete di che sbizzarrirvi. È infine possibile giocare delle partite in multiplayer senza aggiungere altri giocatori all'infuori di voi, il che, di fatto, rende questa modalità un single player libero, in cui vi potete personalizzare lo scenario.
Patrician III è un titolo che lascerà sicuramente soddisfatti gli estimatori della serie: il motore di gioco PIII, che gestisce l'economia e le relazioni con i personaggi controllati dal computer, se la cava bene e riesce a fornire una gran quantità di situazioni. La grafica è minimalista e a tratti blocchettosa, ma anche piuttosto dettagliata e funzionale per il suo ruolo. In altre parole, non presenta particolari elementi di interesse ma fa il suo dovere. Allo stesso modo, il sonoro si limita a qualche effetto ambientale, rinunciando alle musiche in-game che, in effetti, in questo genere di giochi, risultano spesso noiose.
Patrician III è comunque un buon titolo strategico, che riesce nell'impresa di catturare i fan dei due predecessori, offrendo loro un motore di base migliorato e un'ampia gamma di possibilità.
Devo infine spendere due parole sull'edizione italiana, che è stata localizzata con grande cura e che vanta un ottimo manuale, che guida il giocatore passo passo nei fondamentali del programma.

▲ **Non bisogna preoccuparsi del traffico mentre si viaggia per mare. Le navi contraddistinte dal segnalino bianco sono innocue. Occhio a quelle in nero, però: si tratta di pirati!**

VERAMENTE DEGNA DI NOTA L'EDIZIONE ITALIANA DEL GIOCO, CHE È STATA LOCALIZZATA CON GRANDE CURA E CHE VIENE COMMERCIALIZZATA A UN PREZZO VERAMENTE CONVENIENTE

▲ **Le battaglie navali sono pericolose: cercate di accerchiare il nemico usando quante più imbarcazioni possibile.**

COMMENTO

Patrician III è un titolo per estimatori del genere e, fuori da questa classificazione, non esce di certo. Se però non ne uscite nemmeno voi, allora potete andare sul sicuro: avete trovato un gioco che vi divertirà a lungo e con una notevole varietà di situazioni. Benché sia necessario parecchio tempo per vedere dei risultati veri e propri (anche settando al massimo la velocità di gioco), è innegabile che la gran quantità di opzioni disponibili lo renda estremamente appetibile per quei giocatori che mirano a un titolo complesso e variegato, sul quale concentrarsi a lungo. La grafica fa il suo dovere senza particolari punti di merito e lo stesso discorso può essere "riciclato" per il sonoro, che non eccelle di certo, ma che almeno non ha qualche musichetta irritante e ripetitiva a gravarlo. Patrician III non è un gioco immediato, questo è certo: ci vuole un po' per impadronirsi delle meccaniche e per capire in che direzione ci si vuole muovere (all'inizio, la grande libertà d'azione può lasciare spaesati, quindi è meglio cominciare con le campagne). È anche vero che tende a dare il meglio di sé sulla lunga distanza e che è difficile riuscire a pianificare una buona strategia fin da subito. Se però non vi fate spaventare dalla quantità di opzioni possibili, vi gusterete appieno il gioco. Nota di merito per l'edizione italiana, completamente localizzata, con un ottimo manuale e venduta a un prezzo davvero conveniente.

HARDWARE

Il minimo per giocare è un processore a 233 MHz con 32 MB di RAM e 4 MB su scheda video (eh, sì, solo quattro). Se potete usare un computer con un processore da almeno 450 MHz, 64 MB di RAM e 32 MB su scheda video, siete in una botte di ferro. Patrician III gira sotto Windows 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

79

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi saperne di più su Horizons? Visita il forum dedicato ai MMORPG di TGM Online!

SVILUPPATORE
Artifact Entertainment

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
MMORPG

LOCALIZZAZIONE
Manuale

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.europe.istaria.com

HORIZONS - EMPIRE OF ISTARIA

Il nuovo mondo virtuale di casa Artifact, che si autodefinisce come "la nuova generazione dei MMORPG", è finalmente sbarcato ufficialmente in Europa con il suo carico di intriganti novità. Una su tutte? Provate a immaginarvi nei panni di un giovane drago...

Dopo mesi di indiscrezioni, annunci esaltanti e qualche piccola delusione affiorata dalla prima prova su strada, avvenuta con la beta pubblica di poco tempo fa (che fece percepire a molti una certa immaturità del prodotto in questione), è giunto finalmente il momento di mettere le mani sul mondo di Istaria, dove i più coraggiosi avventurieri si cimenteranno con il nuovo sistema di gioco offerto da Horizons. Questo nuovo MMORPG, di chiara ispirazione fantasy, sembra ora pronto a sfidare in campo aperto un caposaldo del genere come DAoC, forte di un'ambientazione molto simile, alcune caratteristiche in comune (a partire dall'interfaccia di gioco, ma di questo parleremo più avanti), ma anche di una grossa differenza sostanziale: scordatevi regni e combattimenti tra giocatori umani (PvP, meglio conosciuto come Player Versus Player), perché in Horizons a farla da padrone saranno solo le battaglie contro i non-morti e i mostri (PvE o Player Versus Evil). Ah, alla solita maniera di molti altri suoi simili, nella scatola di gioco (necessaria) troverete un mese di abbonamento gratuito. Scusate la digressione, ma era dovuta.

SCORDATEVI REGNI E COMBATTIMENTI TRA GIOCATORI UMANI, PERCHÉ IN HORIZONS A FARLA DA PADRONE SARANNO SOLO LE BATTAGLIE CONTRO I NON-MORTI E I MOSTRI

STORIE DI ISTARIA

Come in ogni buon MMORPG che si rispetti, l'incipit per la nostra vita parallela è tanto semplice quanto aperto a ogni possibile evoluzione: il mondo di Istaria è stato invaso dalle forze dei Withered Aegis, ovvero zombie, scheletri e non-morti in genere, che minacciano di soggiogare e sconfiggere le cosiddette razze viventi, i popoli che da sempre conducono una vita abbastanza pacifica e rilassata nelle varie regioni del pianeta. Proprio tra queste razze potremo cercare la nostra nuova identità, optando per nani, gnomi, elfi, mezzi giganti ma anche Sslik (mezzi rettili) e persino draghi (che meritano un discorso a

▲ **Nonostante la mancanza di PvP, partecipare a party e a gilde è fondamentale: come fareste altrimenti a combattere contro i "boss" di alcuni dungeon o a costruire la vostra casetta senza l'aiuto di muratori, taglialegna e compagnia bella?**

▲ **Istaria, il mondo di Horizons, vi aspetta con il suo gigantesco e vario paesaggio: deserti e foreste, lande innevate e vulcani e ovunque i tetri territori corrotti dai non-morti...**

▲ **Caratteristiche e abilità del personaggio aumenteranno al guadagnare dei livelli di esperienza della scuola a cui questo è legato: ma se si vuole cambiare "strada" nessuno lo vieta!**

parte, come dimostra il box qui a lato). Le varie popolazioni, messi da parte i vecchi rancori, si trovano quindi alleate contro un nemico comune: ogni singolo giocatore, in qualità di prescelto, farà parte di questa gigantesca alleanza. Il vostro compito sarà quindi quello di partecipare attivamente alla lotta contro quest'oscura minaccia, diffusasi a macchia d'olio anche in terre e isole sconosciute, dove magari è stata sconfitta una razza mai contattata dalle altre o dove forse si nasconde una nuova città tutta da scoprire.
Già da queste poche parole dovreste aver intuito una delle qualità di Horizons: la continua mutabilità dello scenario stesso. Rispetto ad altri MMORPG, ogni singolo shard (o server, per dirla in maniera più tecnica) potrà evolversi e differenziarsi in tantissimi modi, portando ai giocatori sempre nuovi spunti e situazioni da affrontare. L'esempio appena citato (una razza nuova da liberare) potrà consentire la creazione di personaggi di quella specie, così come la ricostruzione di un ponte potrà dare accesso a nuove aree e via discorrendo.

IL MUTABILE CORSO DI UN'ESISTENZA

Questa continua evoluzione, non ottenuta attraverso patch o aggiornamenti ma contemplata fin dal principio, è riscontrabile anche nelle caratteristiche del personaggio che andremo a impersonare. Inizialmente ogni nuovo PG potrà iniziare la propria vita su Istaria scegliendo di aggregarsi a una scuola di avventura (a scelta tra le più canoniche: maghi, guerrieri, chierici, ranger e così via) e, contemporaneamente, a una scuola di commercio (tessitori, fabbri e compagnia bella). Ma se dopo un po' ci si rende conto che la strada intrapresa non fa per noi? Beh, nessun problema: è sufficiente parlare con un maestro della nuova scuola ed ecco trasformato il nostro guerriero in un aspirante mago. Questo cambio porta con sé anche dei vantaggi: alcune abilità rimarranno a disposizione del nostro alter ego, permettendo così di creare delle "classi miste" confezionabili su misura (nel nostro caso un guerriero con qualche incantesimo). L'unico svantaggio, ma era logico aspettarselo, risiede nella lentezza con cui, da quel momento in avanti, accumulerete i punti esperienza. Se ogni scuola ha un proprio livello (guerriero del 20°, mago del 5°), il personaggio stesso avrà un rating che ne descrive una specie di "media" tra le due, e a questo dato saranno riferiti i punti guadagnati negli scontri: cambiare troppo spesso potrebbe, quindi, rivelarsi più dannoso che efficace. Ma non è tutto: oltre alle scuole base esistono una miriade di scuole avanzate a cui è possibile iscriversi una volta ottenute le caratteristiche necessarie (stiamo parlando di trenta differenti specializzazioni, contraddistinte da abilità e poteri unici. Mica di pizza e fichi!).

▲ **Il crafting, aspetto fondamentale di Horizons, è arricchito da centinaia di modifiche che ogni artigiano potrà apportare ai propri prodotti: ogni spada potrebbe avere caratteristiche e persino un aspetto grafico differente e unico...**

AFFRONTARE ISTARIA

Sul piano prettamente tecnico, Horizons offre un'interfaccia di gioco piacevole e piuttosto semplice da maneggiare. Come si diceva all'inizio, ricorda quella presente in DAoC per alcuni aspetti (come le quickbar configurabili), ma si fregia anche di alcune opzioni decisamente utili, tra le quali spicca la dettagliata mappa di Istaria, su cui potrete appuntare luoghi di interesse, libri di magie e formule per una più rapida consultazione.

Se proprio vogliamo trovare un difetto quindi,

▲ **Grazie alla comoda mappa è possibile segnare luoghi particolarmente interessanti: un giacimento di risorse rare, un dungeon ancora da esplorare...**

▲ **Durante i combattimenti vedremo graficamente le indicazioni dei danni e delle abilità utilizzate sopra la testa dei contendenti**

I DRAGHI!

Horizons si vanta, a ragione, della possibilità di offrire ai giocatori l'occasione per interpretare una razza tra le più celebri dell'intero panorama fantasy: i draghi. Scegliendo di creare un drago, l'utente si troverà di fronte a un cammino evolutivo decisamente differente rispetto a quello di tutte le altre razze giocabili, anche se soggetto allo stesso sistema di regole descritto nell'articolo. Un drago, insomma, avrà come ogni altro PG la possibilità di affrontare sia il percorso di avventuriero che quello di artigiano, ma almeno inizialmente non avrà scuole differenziate come gli umanoidi: in compenso, una volta cresciuto, sarà possibile specializzare il proprio rettilone nelle arti magiche, in quelle di combattimento e via dicendo, sviluppando nel contempo alcune caratteristiche tipiche della razza, come il soffio, o la capacità di volare. Sì, avete capito bene, i draghi, una volta portati a completa maturità, potranno volare e persino portare a spasso almeno un altro personaggio! Certo, per diventare un grosso bestione a scaglie dovrete rinunciare ai tipici oggetti come armi e armature e concentrarvi sull'accumulo di ricchezze (l'interesse dei draghi per i beni preziosi fa parte del mito, ma in Horizons significa anche un incremento di potere...)... ma cosa volete che sia?

▲ **Come in altri MMORPG, ogni giocatore può collegarsi a un punto particolare: sarà qui che ricomparirà se mai dovesse morire in battaglia.**

RISPETTO AD ALTRI MMORPG, OGNI SINGOLO SERVER POTRÀ EVOLVERSI E DIFFERENZIARSI IN TANTISSIMI MODI

▼ **Le varie città di Istaria sono collegate anche da veloci e comodi portali di teletrasporto, purtroppo a pagamento...**

COMMENTO

Horizons è un MMORPG decisamente ben strutturato e interessante, specialmente alla luce delle numerose possibilità offerte al giocatore, libero di scegliere e cambiare idea sulla strada da far intraprendere al proprio personaggio, ma anche di esplorare il gigantesco e vario mondo (in parte ancora sconosciuto). Da segnalare anche il complesso sistema di crafting, reso parte integrante del gioco dall'assenza di un "mercato" gestito dalla CPU (come avviene in Galaxies, per esempio). Stupenda, inoltre, la possibilità di partecipare attivamente ai cambiamenti del mondo stesso, che può mutare in qualsiasi momento grazie ad avvenimenti e situazioni imprevedibili. Completa questo quadretto un'interfaccia di gioco semplice e intuitiva, che aiuta a familiarizzare con il mondo di Istaria. Grafica e sonoro rendono decisamente piacevole l'esperienza, se si esclude una certa pesantezza e qualche imprecisione sparsa qua e là. Dopo le incertezze generate dalle sue prime apparizioni, insomma, possiamo tranquillamente affermare che Horizons ha imboccato la strada "giusta", e siamo sicuri che l'attenzione fin qui dimostrata dai suoi sviluppatori per correggere e migliorare ogni difetto (benché ce ne siano ancora molti da "limare") farà il resto. Per gli amanti dei MMORPG, Horizons mette sul piatto tante novità in un colpo solo, sacrificando "unicamente" la possibilità di scontrarsi contro altri avversari umani. Un prezzo che non tutti sono disposti a pagare, ma che per altri è davvero poca cosa...

HARDWARE

I requisiti minimi richiesti da Horizons parlando di un processore da almeno 850 MHz, 256 MB di RAM, una scheda grafica da 32 MB e, ovviamente, di una connessione ad Internet tramite modem a 56K. Per poterci giocare veramente, invece, avrete bisogno di un processore a 1,5 GHz, 512 MB di RAM e di una linea ADSL.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

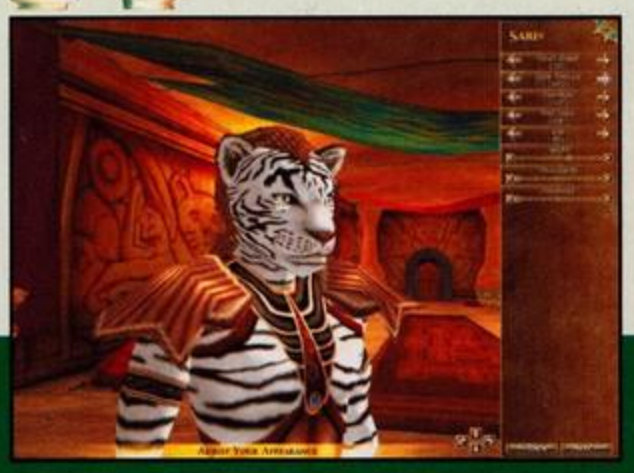
85

▲ **Tra i difetti che abbiano notato, c'è la capacità dei personaggi e dei mostri di scomparire all'interno di oggetti e terreni durante i combattimenti: peccato che si rischi anche di rimanere incastrati...**

dobbiamo guardare altrove. Per esempio, nel gioco vero e proprio... Ci sono delle cose che non siamo veramente riusciti a digerire. Assurda è ad esempio la totale mancanza di danni legati alla caduta da qualsiasi altezza (e questo significa potersi lanciare dalla cima di un monte per scappare da un combattimento senza alcun problema), o ancora la facilità con cui mostri e personaggi possono incastrarsi o scomparire attraverso alberi, rocce e persino nel terreno. Visto che siamo in ambito anche grafico, andrebbe evidenziato come, sebbene visivamente più che piacevole (grazie a decine e decine di dettagli configurabili. Persino magie, armi e oggetti avranno un aspetto unico a seconda di come sono stati costruiti e ottenuti), il motore che muove il gioco non è esattamente leggero e risulta particolarmente pesante da gestire anche su computer di fascia medio-alta.

CONCLUDENDO

Permettetemi un piccolo appunto finale. Dare un giudizio su un MMORPG credo sia un compito ingrato e piuttosto fine a se stesso, visto che gran parte dell'esperienza di gioco è talmente soggettiva da far passare in secondo piano gli aspetti puramente tecnici che invece il sottoscritto deve per forza raccogliere e girare al pubblico. Prima di passare al commento permettetemi allora di riassumere in una frase il solo suggerimento che mi viene spontaneo: se vi piacciono i MMORPG fantasy e cercate un gioco che vi lascia liberi di esplorare e



▲ **Ogni personaggio creato può essere reso unico modificandone svariati aspetti: capelli, faccia, colore della pelle, altezza e molto altro ancora...**

Games Machine Star player

COSTRUIRE CHE PASSIONE

Altri aspetti unici di Horizons, che ho deciso di trattare in questo box per dargli maggior risalto, sono il commercio e l'artigianato (o crafting). Purtroppo ci sarebbe anche qui da parlare per ore del sistema sviluppato nel titolo di Atari, ma lo spazio è quello che è, quindi cercherò di essere stringato. Per prima cosa sappiate che in Horizons non esistono negozi che vendono oggetti, armi e armature! Tutto quanto servirà a ogni personaggio è per forza di cose costruito da qualcun altro che è in grado di produrre quel tipo di oggetto: ogni PG potrà però intraprendere le varie scuole di crafting, sviluppandosi contemporaneamente sia come avventuriero, sia come artigiano. I mestieri a disposizione sono più di quindici, e spaziano dall'armaiolo al produttore di pergamene magiche (necessarie per imparare un incantesimo). Per produrre un oggetto, un crafter dovrà necessariamente conoscerne la formula e avere il relativo livello di abilità. Una volta costruito qualcosa potrà rivenderlo all'unico negozio presente in ogni città o al banco dei pegni: nel primo caso dovrà attendere che qualcuno acquisti il bene in questione, mentre nel secondo otterrà istantaneamente solo il 10% del valore reale dell'oggetto. Oltre a questo, ogni artigiano potrà ottenere (risolvendo missioni o in altri modi) delle tecniche che possono essere applicate alla propria produzione per migliorarla: in questo modo si potranno creare armature resistenti al fuoco o scudi che potenziano la forza, armi con la possibilità di incastonare gemme magiche (anch'esse prodotte dagli artigiani) o pergamene con incantesimi più forti e duraturi e via di questo passo. Il crafting di Horizons, insomma, sembra tutto fuorché un diversivo per rendere più varia la vita su Istaria: probabilmente alcuni di voi troveranno talmente eccitante questo sistema da concentrarsi nelle sole attività produttive!

HORIZONS OFFRE UN'INTERFACCIA DI GIOCO PIACEVOLE E PIUTTOSTO SEMPLICE DA PADRONEGGIARE

▲ **I draghi: avreste mai pensato di impersonarne uno in un MMORPG? Beh, fate attenzione: per quanto affascinante, la strada del rettilone non è certo semplice e/o comoda...**

Pc Action

di marzo é in edicola

Gioco Completo Rally Championship Xtreme

VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

PC ACTION

Marzo 2004 N°132 € 5.99

GIOCO COMPLETO
Rally Championship Xtreme

BREED

Grafica, azione e adrenalina a mille

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

DEUS EX: INVISIBILE WAR

Storia intrigante e bello da giocare: quasi un capolavoro

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Aiutiamo vampiri e demoni a conquistare il mondo

AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK

Torna il gioco di strategia rivelazione dell'anno scorso

RISOLTI

URU: AGES BEYOND MYST

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

IL SUONO NEI VIDEOGIOCHI
PERCHÉ SCEGLIERE UNA SCHEDA AUDIO SURROUND E COME SFRUTTARLA BENE

XENIA EDIZIONI

ISSN 1127-1248

Anno 13 - Spedizione in abbonamento postale 45% - Filiale di Milano

Rivista + 3 Cd Rom Solo €5.99

PIÙ GRANDE,
PIÙ POTENTE,
PIÙ BELLO,
PIÙ INTERATTIVO,
PIÙ TUO...

TGM ONLINE

WWW.TGMONLINE.IT

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ho fatto dei tempi pazzeschi! Non ci credi? Vieni a scaricare i miei replay da TGM Online!

SVILUPPATORE
Nadeo

PUBLISHER
Digital Jesters

DISTRIBUTORE
Digital Jesters

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
$ 45,00

SITO
www.trackmaniagame.com

REVIEW

Claudio Todeschini **keiser@xenia.it**

TRACKMANIA

Più che un videogioco, quello della misconosciuta Nadeo è una sorpresa continua, quasi la versione digitale dell'uovo Kinder: divertente correre in single player, un vero spasso costruirsi le proprie piste, assolutamente imperdibili le competizioni online!

REVIEW

Uno degli innegabili pregi di Trackmania risiede nella sua concretezza, che catapulta immediatamente il giocatore nel vivo del gioco senza tante storie. E lo stesso farò anch'io, iniziando subito a parlarvi di questo piccolo gioiellino di programmazione e giocabilità.

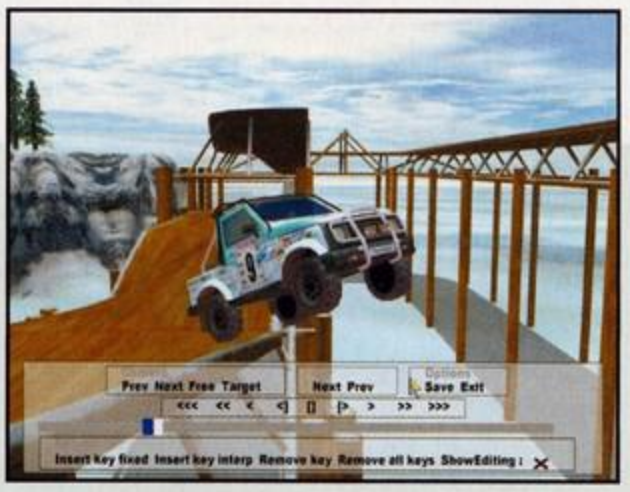
UN GIOCO...

La modalità single player permette di fare principalmente due cose: correre o costruire nuove piste. Nel primo caso avrete la possibilità di cimentarvi in sfide su circuiti già esistenti - "Race" - oppure lanciarvi nella modalità "Puzzle". La corsa semplice consiste in sfide contro il tempo lungo quarantotto percorsi, suddivisi in gruppi di otto, in tre diverse ambientazioni. Ognuna di esse è caratterizzata da uno stile grafico ben preciso, cui corrispondono una peculiare impostazione dei tracciati e un diverso stile di guida necessario per affrontarli.

Nell'ambientazione artica, dove regnano neve e ghiaccio, dovrete guidare un piccolo e lento fuoristrada molto simile alla Suzuki Samurai (non ci sono licenze ufficiali); i deserti americani sono invece il regno della velocità, dei trampolini e dei giri della morte, dove scorrazzano muscle car molto simili alle Ford Escort di "Altrimenti Ci Arrabbiamo". L'ultima ambientazione ricorda la Scozia medievale, con castelli, torri e paesaggi rurali nei quali si muove con sorprendente agilità una fotocopia della Renault 5 Turbo.

Le gare single player si svolgono tutte ed esclusivamente contro sé stessi e il cronometro. Per sbloccare il livello successivo è sufficiente vincere il bronzo, cosa di per sè abbastanza semplice, ma il vero obiettivo è la medaglia d'oro: oltre al merito di una performance di tutto rispetto, a essa si accompagna un maggior quantitativo di crediti (copper) spendibile nell'acquisto di "pezzi" di pista da utilizzare nell'editor in un

NEI DESERTI AMERICANI SCORRAZZANO MUSCLE CAR MOLTO SIMILI ALLE FORD ESCORT DI "ALTRIMENTI CI ARRABBIAMO"



▲ **"Istantanea" durante un replay, che ne mostra l'ottimo pannello di controllo.**

▲ **Partenza di una tipica gara online: come vedete la confusione regna sovrana, il caos è indescrivibile e i poligoni si fondono tra loro senza pudore. Ma il divertimento è assicurato!**

▲ **La bumper cam non è il massimo, specie su piste come questa... A proposito, la gestione delle pur numerose telecamere è piuttosto scadente e, alla fine, userete sempre quella predefinita.**

secondo momento. La conquista dell'oro in tutti - ma proprio tutti - i quarantotto tracciati, oltre a rendervi particolarmente "ricchi", sblocca tre piste segrete.
La modalità Puzzle è anch'essa composta da quarantotto tracciati più tre segreti. Prima di correre vi troverete nella schermata dell'editor di piste, nel quale trovate già collocati il pezzo di partenza, di arrivo ed eventuali checkpoint intermedi; a vostra disposizione ci saranno alcuni blocchi da posizionare in maniera opportuna, così da costruire un circuito che vi permetta di tagliare la bandiera a scacchi nel minor tempo possibile. In molti casi la pista sarà già completa; in compenso, dovrete spremervi le meningi per individuare la scorciatoia o la "gabola" che vi consentirà di spuntare il miglior tempo. Per chiudere, la modalità Challenge vi permette di correre sulle piste scaricate da Internet o realizzate da voi stessi.

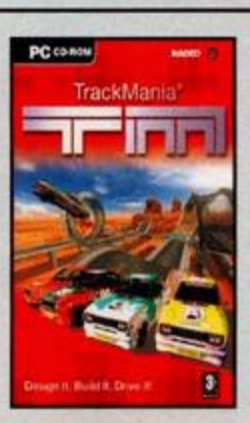
UNA SORPRESA...

La parte di costruzione delle piste è praticamente un gioco a sè stante. L'editor mostra la mappa del livello, i pezzi disponibili (oltre ai pochi già assegnati di default è possibile acquistarne di nuovi guadagnando crediti nelle gare single player, come vi abbiamo già detto) e i comandi per ruotare la visuale. L'interfaccia non è purtroppo delle migliori, dal momento che la telecamera ruota di 90° alla volta e permette di inclinare il punto di vista secondo angoli fissi; realizzare piste particolarmente arzigogolate non è quindi banalissimo, tutt'altro. In compenso, l'esorbitante varietà di pezzi e componenti non pone limite a ciò cui si può dar vita con un po' di pazienza ed esperimenti. La cosa migliore del tool è la possibilità di passare dalla schermata di editing a quella di gioco (e viceversa) tramite la semplice pressione di un tasto, senza caricamenti o menu intermedi. Una feature indispensabile per testare a dovere la pista, che prima di poter essere condivisa deve essere "validata", ossia percorsa dall'inizio alla fine per assicurarne l'integrità.

▲ **Combattere contro se stessi (ghost car) è un compito più arduo di quanto si pensi. A proposito, non vengono visualizzati i distacchi, ed è difficile capire quando (e di quanto) si è in vantaggio, visto che l'"avversario" è alle nostre spalle...**

Veniamo al modello di guida: le frecce direzionali sono tutto quello di cui avete bisogno, e questo non lascia spazio a dubbi. Trackmania, infatti, è un arcade puro al cento per cento, che impiega una fisica e un comportamento delle vetture non realistico ma non per questo meno impegnativo. Il fatto che la macchina reagisca in maniera lineare agli input del giocatore non significa che padroneggiarne il comportamento sia impresa facile, anzi: una curva presa male, nella quale la ruota posteriore slitta perchè ha perso aderenza, rischia di compromettere un ottimo tempo; allo stesso modo, l'angolo di sterzata con cui si affronta un trampolino può fare la differenza tra un buon salto e un tuffo nella polvere.
Dal punto di vista grafico Trackmania svolge discretamente il suo lavoro. Non aspettatevi chissà quali mirabilie (©Triulzi), anche se i modelli delle macchine sono discretamente dettagliati, con effetti di mapping gradevoli e non troppo pesanti; spesso le texture degli oggetti peccano di definizione, l'acqua è resa piuttosto bene, e il motore grafico non è mai troppo avido di risorse. Il comparto sonoro lascia piuttosto a desiderare: gli effetti di motori e urti, dal tono adeguatamente "cartoon", sono poco più che sufficienti, mentre le (poche) musiche disponibili durante la corsa vengono rapidamente a noia.
Un cenno ai replay: una volta tanto non sono solo divertenti, ma anche utili, ad esempio, per scoprire come disporre i pezzi per superare un puzzle. Mi tocca ammettere di averne fatto uso... Ottime e abbondanti anche le numerose opzioni che ne accompagnano la visione.

BELLO, SÌ, MA DOVE LO TROVO?



La Digital Jesters, che si occupa di distribuire il gioco in mezza Europa, ci ha confermato telefonicamente di non aver ancora deciso se portare o meno il gioco in Italia. Escludendo cambiamenti dell'ultim'ora, insomma, Trackmania può essere acquistato esclusivamente online. Il mio consiglio è di andare direttamente al sito della Nadeo (www.nadeo.com/shop), dove lo potrete far vostro a 45 dollari che, al conveniente cambio attuale, corrispondono a poco meno di 38 euro. E non ci sono spese di spedizione per l'Italia! Il gioco viene venduto anche da altri siti di commercio elettronico come Play.com a 24.99 sterline, cifra del tutto analoga alla precedente, anche in questo caso senza alcuna spesa di spedizione aggiuntiva. Per un gioco come questo, sono tutti soldi spesi più che bene!

LE FRECCE DIREZIONALI SONO TUTTO QUELLO DI CUI AVETE BISOGNO. NON CI SONO DUBBI: TRACKMANIA È UN ARCADE PURO

▲ **Conquistare l'oro in tutte le competizioni richiede applicazione e costanza, e occasionalmente un pizzico di fortuna.**

▲ **L'ambientazione medievaleggiante è una delle più affascinanti, soprattutto se vista "dall'alto" come in questo caso...**

▼ **Le piste che trovate in Trackmania sono state realizzate dalla Nadeo con lo stesso editor presente nel gioco. Peccato che non si possano modificare i circuiti originali, e neppure utilizzarli come "canovaccio" per i propri esperimenti.**

COMMENTO

Trackmania è la dimostrazione lampante di come si possa prendere un gameplay "old style" e inserirlo in un gioco che di vecchio non ha nulla: è veloce, coinvolgente, con dei notevoli guizzi di originalità, una modalità multiplayer semplicemente strepitosa, cui si aggiunge come chicca finale la possibilità di costruire e scambiare piste con gli altri giocatori. Gli approcci possibili sono diversi, a tutto vantaggio della longevità: se vi stancate della "corsa all'oro" delle medaglie, potete dedicarvi a costruire un po' di piste, o correre online...

È uno di quei titoli in grado di "rapire" fin dalla prima partita, e il cui coinvolgimento aumenta man mano che si prende confidenza con le meccaniche di gioco. Ad aumentare la "presa" contribuisce il fatto che la maggior parte dei circuiti si coprono in meno di un minuto, il che allontana il rischio di annoiarsi. Basta tutto questo per dire che siamo di fronte a un gioco perfetto? Ovviamente no. A parte la grafica nella media e un sonoro non memorabile, a Trackmania manca quella che potremmo definire la "quantità": tre tipologie di circuiti sono un po' pochine e lo stesso discorso può essere "riciclato" per le macchine (tre, anche in questo caso). E non si può sperare sempre in un add-on... Anche il fatto che il gioco singolo sia solo ed esclusivamente contro il tempo è un grosso limite: non avrebbero affatto guastato dei campionati a punti contro avversari gestiti dal computer, magari con qualche bel power-up sparso qua e là. Rimane comunque il fatto che, se siete amanti delle corse arcade e cercate un titolo spassoso come pochi se ne sono visti nell'ultimo periodo, non potete lasciarvelo assolutamente scappare.

HARDWARE

Per lanciare il gioco sono richiesti un processore da 450 MHz, 64 MB di RAM, una scheda video da 16 MB compatibile DirectX 9.0 e 300 MB di spazio su disco. Se volete anche giocarci, invece, dovrete moltiplicare tutto per quattro (tranne lo spazio su disco): processore 1.5 GHz, 256 MB di RAM e scheda video da 64 MB. Facile!

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

82

... E DEL CIOCCOLATO!

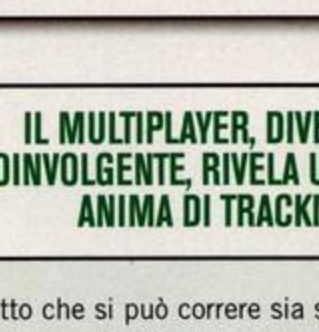
Se già quanto visto costituisce di per sè un buon punto di partenza, il multiplayer rivela una seconda anima di Trackmania, garantendo un'esperienza quantomai divertente e coinvolgente. Le modalità per il gioco online sono tre: Rounds, Time Attack e Team. La prima, che risulta anche la più "gettonata", è molto semplice: si corre tutti insieme su una pista e lo scopo è quello di tagliare il traguardo prima degli avversari (il vincitore guadagna 10 punti, il secondo 6 e via così). Il giocatore che raccimola prima i punti richiesti (di solito 50) vince il match, e subito si ricomincia da capo. Identica la modalità Team, solo che i piloti vengono assegnati casualmente alla squadra Blu o Rossa, e i punti conquistati finiscono alla propria compagine. Time Attack è ancora più banale: chi crea un server stabilisce un tempo massimo di gioco, durante il quale si corre all'infinito sulla stessa pista cercando di migliorarsi continuamente. Vince chi alla fine ha fatto più "giri" (quindi il più veloce). Se vi sembra robetta, provate a fare qualche gara online con il demo: rischiate di non riuscire più a staccarvi dal monitor!

Lasciatemi spendere due parole sul codice di rete, la cui struttura rende spesso inguardabili le macchine avversarie, che paiono balzare di qua e di là come cavallette, con un effetto "warp" dovuto al lag semplicemente pazzesco. È importante che sappiate che questo non influisce minimamente sul comportamento della propria vettura, dal momento che le sfide si basano sostanzialmente sui tempi di gara: al termine di ogni corsa il server riceve i tempi (calcolati sulle singole macchine, in locale, quindi esatti e senza scatti), li confronta e solo a quel punto determina il vincitore. Una simile gestione non rende possibili le collisioni tra macchine; siamo insomma privati della possibilità di prendere a "sportellate" un avversario, ma vista la frenesia delle gare e la scarsa larghezza delle piste, è solo un bene. Decisamente semplice localizzare i server cui collegarsi, grazie a un comodo browser integrato. La chicca finale del multiplayer è data dal fatto che si può correre sia sui numerosi tracciati predefiniti che su quelli realizzati con l'editor (e la cui "mappa", che pesa solo pochi kb, viene scaricata dinamicamente al momento della connessione al server), rendendo di fatto illimitato il numero di circuiti presenti online. In altre parole, una sfida continua!

TRACKMANIA IN RETE

Quello di TrackMania sta rapidamente diventando un piccolo fenomeno, con comunità e siti di appassionati che nascono ogni giorno. Eccovi quindi qualche valido punto di riferimento per orientarvi a dovere.

- **Sito ufficiale** (http://www.trackmaniagame.com), che alla sezione "Downloads" mette a disposizione centinaia (e non scherzo) di piste aggiuntive, skin per le macchine, replay e cose del genere. Se, come me, vi divertite di più a correre che a creare piste nuove, mettete alla frusta il vostro modem, c'è solo l'imbarazzo della scelta!
- **www.trackmania.com**, una sorta di "portale ufficiale" dove trovate statistiche aggiornate e i link a tutti i siti dedicati a Trackmania (molti dei quali in francese).



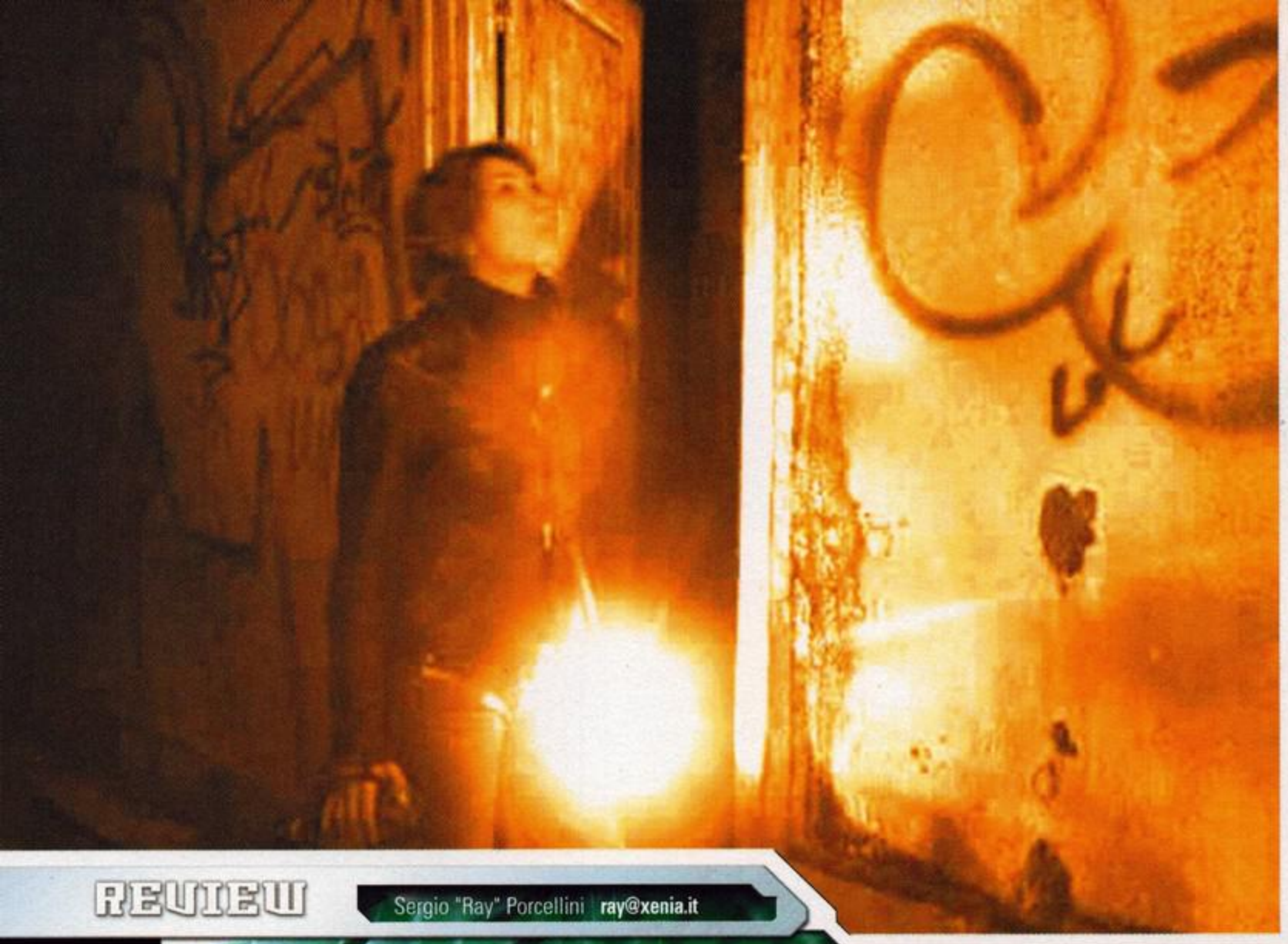
- **Trackmania WiKi** (http://tmwiki.inio.org) è, invece, un ottimo sito, al quale ogni appassionato può contribuire, pieno di informazioni su come risolvere puzzle (con tanto di replay da scaricare), suggerimenti su come prendere delle immagini di gioco, tutorial sulla realizzazione di circuiti e skin e una raccolta dei record mondiali sui vari circuiti (un paio dei quali sono del sottoscritto, modestia a parte. Sperando che, quando leggerete queste righe, non siano già stati battuti).

- **Trackmania Italia** (http://tmi.altervista.org), sito tutto italiano dove trovate un forum, un po' di mappe da scaricare e un clan cui eventualmente unirsi per giocare con qualche connazionale.

IL MULTIPLAYER, DIVERTENTE E COINVOLGENTE, RIVELA UNA SECONDA ANIMA DI TRACKMANIA

Games Machine Star player

Ecco un simpatico "fotomontaggio" che illustra il passaggio immediato dall'editor alla corsa. Stupendo. ▲



Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nell'area Download di TGM Online puoi scaricare l'inquietante trailer di In Memoriam!

SVILUPPATORE
Lexis Numérique

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 47,90

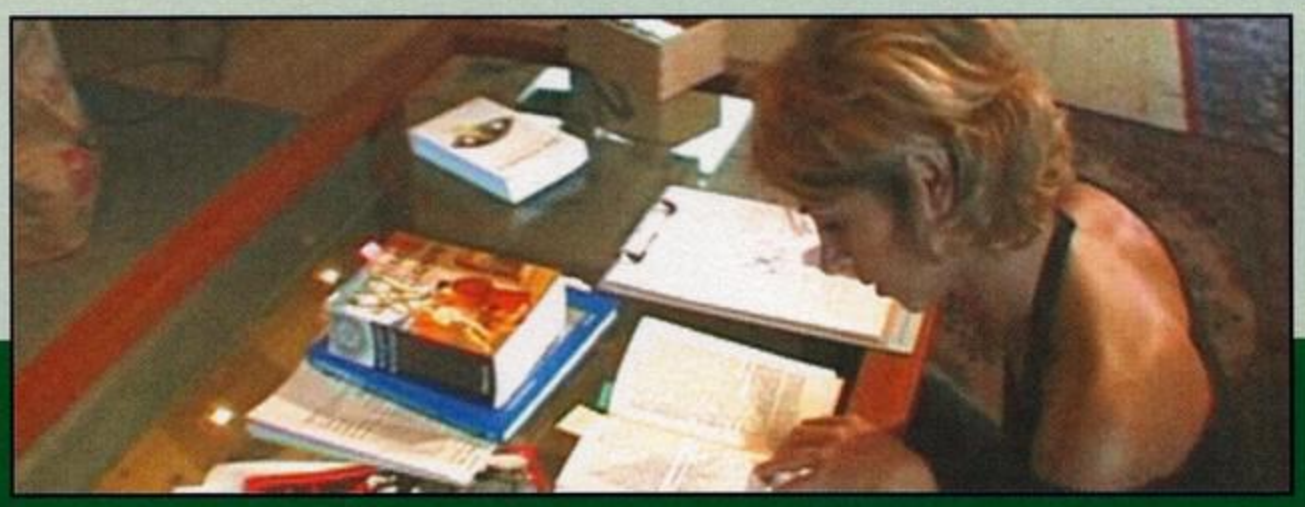
SITO
www.inmemoriam-thegame.com

IN MEMORIAM

Un misterioso delitto e un'altrettanto misteriosa scomparsa. Un caso insoluto che sembra risalire a quasi trent'anni fa. Qualcuno vi fornisce indizi enigmatici e frammentari, mentre la situazione si evolve attorno a voi... Riuscirete a risolvere il caso?

Quanti sono i delitti insoluti? Molti, moltissimi: la maggior parte di essi si limita a scivolare nell'oblio, completamente cancellata dalla memoria comune, troppo impegnata in più terrene questioni per ricordare i nomi e le circostanze legati a ogni evento criminoso.
Qualcuno dice che una cosa non esiste se nessuno la conosce; ma se si vuole fare in modo che ciò che si è fatto resti sconosciuto, bisogna accertarsi di cancellarne tutte le tracce.
Altrimenti, un tipo curioso come Jack Lorski potrebbe casualmente entrare in possesso di un filmato che riprende un omicidio e decidere di vedere chiaro nella faccenda. E potrebbe anche scoprire che gli omicidi sono più di uno e arrivare tanto in fondo da finire nelle grinfie del folle serial killer chiamato Fenice. Che, a propria volta, potrebbe inviare un enigmatico CD-Rom a una redazione, sfidando chiunque se la senta a risolvere il mistero che si nasconde dietro di esso. In Memoriam, il nuovo ambizioso progetto della UbiSoft, si basa sulla premessa che il CD in questione sia stato venduto nei negozi, nella speranza che qualche arguto acquirente possa decifrarne gli enigmi e arrivare così alla verità.
Spesso ci si lamenta che il mercato dei videogiochi ormai non offre più niente di nuovo e forse è vero. Ma forse i videogiochi in sé non sono più l'unico modo di divertirsi con il computer; forse stiamo per vedere l'inizio di qualcosa che prenderà sempre più piede in futuro, fino a diventare un vero e proprio nuovo mezzo di intrattenimento. O forse è semplicemente uno dei tanti fuochi di paglia di questa industria in continuo mutamento.
Sì, perché In Memoriam non è propriamente un videogioco. È piuttosto un passatempo interattivo che vede il videogame come una parte di un insieme più ampio. Intanto, specifichiamo che, per poter giocare, è necessario essere costantemente, o quasi, collegati a Internet (dovete fare un'apposita registrazione online, innanzitutto),

IN MEMORIAM NON È PROPRIAMENTE UN VIDEOGIOCO E VA CONSIDERATO PIÙ CHE ALTRO COME UN PASSATEMPO INTERATTIVO



▲ Tra una sezione e l'altra del gioco, avrete occasione di vedere i filmati che vi narreranno la vita di Jack Lorski. La loro utilità ai fini dell'indagine è variabile, ma creano atmosfera.

▲ Questo sottogioco ci richiede di creare dei micro organismi per ripulire della carta dalle impurità. Contemporaneamente, dovremo difenderli da alcuni loro simili che cercheranno di farli fuori.

UNA VOLTA CHE AVRETE AVVIATO IL GIOCO, DOVRETE COMINCIARE CON IL RISOLVERE ALCUNI ENIGMI LOGICI E/O DI INTUITO VERAMENTE SEMPLICI

▲ **Nel gioco è presente una barra degli strumenti, che vi consente di controllare la vostra posta, di accedere rapidamente a Internet e di visualizzare i filmati sbloccati.**

▲ **A volte non è chiarissimo cosa dobbiate fare. Qui, per esempio, dovete spostare un puntatore in una posizione precisa dell'immagine che vedete. Come capire quale? Questo lo lascio scoprire a voi...**

REVIEW

poi vi spiego perché. In secondo luogo, c'è da precisare che In Memoriam non prevede solo l'interazione con quanto avviene su schermo, ma anche la consultazione di materiale addizionale che vi verrà fornito durante la partita. La storia che narra il programma è precisamente quella che vi ho riportato all'inizio: si presuppone che voi siate uno degli acquirenti del CD della Fenice e che stiate cercando di risolvere il delitto insoluto e di scoprire le ragioni della scomparsa di Lorski. Una volta che avrete avviato il gioco, dovrete cominciare con il risolvere alcuni enigmi logici e/o di intuito, che prevedono la vostra interazione con quello che vedete a video. Per esempio, dovrete cliccare su di una limetta con il mouse per grattare via le impurità da un vetro e scoprire così l'indizio sottostante. Oppure, dovrete riunire dei frammenti di fotografia per ricostruire una località e/o una parola. Ancora, potreste dover sistemare delle lettere o dei nomi all'interno di uno schema.

▲ **In questo sottogioco, dovrete trascinare quel cerchiolino giallo fino al termine del percorso senza fargli toccare le pareti dello stesso o gli elementi disturbanti.**

Tutte queste attività, e molte altre, corrispondono ai sottogiochi che la Fenice userà per svelarvi poco a poco la verità dietro la faccenda (è uno psicopatico, non stupitevi che faccia qualcosa per essere scoperto). Portarle a termine vi permetterà di scoprire degli indizi, che dovranno essere usati essenzialmente per risolvere ulteriori enigmi. Nomi di località e persone, immagini, filmati, tutto quello che il gioco vi fornisce potrebbe nascondere un significato fondamentale oppure essere solo messo lì per depistarvi. Ma il bello di In Memoriam è che molti degli indizi in questione corrispondono a indirizzi di siti Internet (molti dei quali sono stati appositamente realizzati per essere di supporto al programma e quindi contengono informazioni utili solo ai fini del gioco). Inoltre, la vostra casella e-mail riceverà una buona quantità di posta proveniente da personaggi e istituzioni fittizi, anch'essa utile a risolvere il caso. In genere, queste mail si limitano a dirigervi a qualche sito. E questo ciclo si ripete quasi di continuo: risolvete un enigma facile, passate a un enigma che necessita di una conoscenza specifica, usate le e-mail e i siti indicati per guadagnare tale conoscenza e risolvete il problema.

L'acquisizione della conoscenza, però, non è sempre così diretta come scrivevo sopra: a volte dovrete scaricarvi dei file (filmati o immagini) che dovrete poi analizzare o reinterpretare, spesso con strumenti forniti dal gioco stesso, per cavarne qualcosa. I puzzle sono rigidamente sud-

ESISTONO DAVVERO?

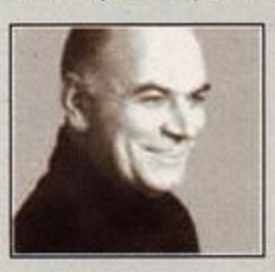
Ve lo chiederete più o meno per tutto il gioco. Alla UbiSoft hanno cercato di ricreare un feeling che fosse il più realistico possibile e, per fare ciò, hanno disseminato per la rete una serie di indizi sotto forma di siti ed e-mail che vi arriveranno direttamente nella casella di posta elettronica. Tutto questo materiale, che ha richiesto due anni di sviluppo, si rifà evidentemente a organizzazioni fittizie, ma è stato sviluppato con un occhio di riguardo al realismo, al punto che farete fatica a distinguere tra il gioco e la realtà. Per esempio, il sito della SKL, che vi assisterà nella vostra indagine, è stato impostato come se si trattasse di una vera società che produce materiale multimediale di varia natura. Tutto questo ha il duplice effetto di creare una forte immersione nell'avventura da parte del giocatore ma di generarvi contemporaneamente un certo senso di smarrimento. La quantità di informazioni reperibili, spesso non direttamente correlati all'indagine, rischia di disorientare chiunque. Naturalmente, le e-mail e le informazioni del gioco sono indispensabili per destreggiarsi in mezzo a tutto questo mare di roba, ma non si può che restare impressionati di fronte alla mole di lavoro che è stata profusa in questa produzione. Attenzione, però: non tutti i siti ai quali sarete rinviati dal materiale in vostro possesso sono stati creati per l'occasione. Alcuni sono veri e propri spazi web, fruibili indipendentemente da In Memoriam. Anche il fatto di sapere questo contribuisce a ricreare una certa tensione e impedisce di distinguere con chiarezza se quello che si sta facendo ha a che fare con il caso da risolvere o meno.

▲ **Scaricare questo filmato da Internet vi permetterà di ottenere dei preziosi indizi circa la storia e vi consentirà di risolvere alcuni enigmi altrimenti molto impegnativi.**

▼ **La documentazione è realizzata in modo da dare un'idea dell'epoca in cui è stata messa insieme. Questa foto, per esempio, dovrebbe essere del 1975.**

L'UOMO DIETRO AL GIOCO

Chi è l'ideatore e il creatore di un progetto ambizioso come In Memoriam? È Eric Viennot, nato a Lione il 10 marzo 1960. Magari questo nome non dirà molto ai più, ma Viennot è una personalità artistica piuttosto famosa oltralpe e non è nemmeno alla sua prima esperienza nel mondo dei videogiochi (ha ideato diversi titoli per bambini, per lo più ispirati a classici della letteratura francese). Dopo avere insegnato all'Università di Parigi per cinque anni e aver vinto diversi premi in campo artistico, ha fondato la Lexis Numérique, con la quale, come già notato, realizza una serie di CD-Rom interattivi dedicati a un pubblico infantile. La sua visione del videogioco come mezzo per raccontare storie lo ha portato alla creazione di In Memoriam. Lo stesso Viennot racconta che l'idea di base gli è venuta ricercando il nome di un autore in Internet. Durante questa esperienza, nel corso della quale ha scoperto le notizie più insospettate circa la persona in questione, si è sentito come un vero detective e ha voluto che i giocatori provassero la sua stessa sensazione. Ha quindi combinato questo desiderio con una meticolosa ricerca (il gioco è in discreta parte ispirato a fatti realmente accaduti) e con la sua passione per i gialli, sia cartacei sia cinematografici. Il risultato? Potete vederne una recensione in queste pagine: il folle killer Fenice perseguiterà i vostri incubi per molto tempo!



NOMI DI LOCALITÀ E PERSONE, IMMAGINI, FILMATI... TUTTO POTREBBE NASCONDERE UN SIGNIFICATO

▲ Tra le attività che vi saranno richieste c'è anche la ricostruzione di immagini! Qui, per esempio, dovrete ricomporre tre foto per capire dove siano state scattate.

divisi in sezioni: quando avete risolto tutti quelli presenti in un certo "livello", guadagnate l'accesso allo stage successivo. Il passaggio di sezione, e talvolta anche lo scioglimento di determinati rompicapo, vi regalerà un filmato che si inserisce nella storia di base. Tutti i filmati, al termine del gioco, ricostruiscono una parte della vita di Lorski e chiariscono le circostanze della sua scomparsa. Dato che anch'essi potrebbero nascondere degli indizi, avrete la possibilità di guardarli in qualsiasi momento.

In Memoriam è indubbiamente un titolo che farà parlare di sé. Qualche associazione di genitori/benpensanti/gente che non ha una mazza da fare probabilmente lo accuserà di fondere eccessivamente realtà e finzione. E va beh, ormai ci siamo abituati. Da un punto di vista più prettamente videoludico, invece, si può dire che il titolo della UbiSoft sia un tentativo coraggioso. Viene pubblicizzato come una fusione tra videogioco, film e racconto giallo/thriller; nonostante le necessità multimediali, però, si inquadra maggiormente nel terzo genere. In Memoriam è essenzialmente una storia da raccontare: gli enigmi che è necessario risolvere per proseguire sono spesso di difficoltà molto bassa e, quando non lo sono, basta reperire una determinata conoscenza specifica (che vi viene fornita su un piatto d'argento) per capire cosa fare. Ciò non toglie che sia fondamentalmente un'esperienza nuova per chi è abituato ai videogiochi tradizionali e che riesca a essere coinvolgente, forse anche in ragione della sua semplicità (che gusto c'è nel leggere una storia se non si riesce a girare pagina?).

Questo titolo non è necessariamente rivolto ai giocatori (il che non significa che i giocatori non ci si possano divertire), quanto piuttosto agli amanti dei gialli. Accanto a una realizzazione tecnica funzionale e non eclatante e a una serie di enigmi poco impegnativi, abbiamo infatti una storia che si dipana con maestria, calando il giocatore/spettatore in un'atmosfera inquietante. Un prodotto indubbiamente innovativo, quindi, che forse avrebbe meritato maggiore attenzione nella sua componente videoludica, ma che comunque saprà farsi apprezzare dagli amanti delle storie di questo tipo. D'altra parte, se invece cercate un videogioco vero e proprio, rischiate di restarne delusi.

▲ Un filmato da ricostruire! Dovrete ricomporre i vari pezzi in modo che ricreino l'originale. Per farlo, ovviamente, dovete avere un modello da seguire...

▲ Ecco il famigerato filmato dell'esecuzione. Quando Lorski ne entra in possesso, cominciano i suoi guai. Ovviamente toccherà a noi risolverli.

COMMENTO

L'idea che sta alla base di In Memoriam è indubbiamente un elemento innovativo; il modo in cui è stata sviluppata, però, più che "bello" o "brutto", è strano. Il concept poteva essere qualcosa di molto interessante e una boccata d'aria fresca nel mercato dei videogiochi; il problema sta nel fatto che la parte interattiva del programma non è granché. Pare che il gioco in generale sia pensato per essere più una storia che una vera e propria sfida. In alcuni casi, il difficile sta nello scoprire cosa fare; risolvere i problemi in sé è raramente arduo. In Memoriam si avvale prevalentemente di schermate statiche e filmati che occupano una minima parte dello schermo; dal punto di vista tecnico non è quindi esattamente un termine di paragone. Ma, considerata la natura del titolo, questo non è un problema: è evidente che il gioco non aspira a stupire visivamente il giocatore, quanto piuttosto a ricreare un'atmosfera di tensione e smarrimento. Il che gli riesce, almeno in alcuni casi, ma il suo vero problema sta nella gestione poco ordinata degli indizi. Nelle prime ore di gioco, vi arriveranno tonnellate di e-mail e sarete spediti in un mucchio di siti; poi, la raccolta di indizi diventa molto più legata agli enigmi che risolvete e può passare diverso tempo prima che riusciate a ottenere qualcosa di concreto, mentre esaminate nel dettaglio immagini e filmati vari. Conclusioni: un titolo che potrebbe aprire la strada a un genere, ma che è più adatto agli amanti dei gialli che ai videogiocatori incalliti.

HARDWARE

Richieste decisamente modeste per questo titolo UbiSoft: vi basta un processore a 333 MHz con 64 MB di memoria e 32 MB su scheda grafica. Indispensabile, ovviamente, l'accesso a Internet: una qualsiasi connessione a 56K o superiore farà il proprio dovere. I sistemi operativi supportati sono i soliti Windows 95, 98, 2000, ME e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

75

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi provare Nosferatu? Vai nell'area download di TGM Online e scarica il demo!

SVILUPPATORE
Idol FX

PUBLISHER
Pan Vision

DISTRIBUTORE
GamesClub

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 45.80

SITO
www.nosferatu-game.com

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

NOSFERATU - THE WRATH OF MALACHI

Fate finta di trovarvi di fronte un tizio alto, dalle fattezze vagamente simili a quelle di un topo e con delle unghie anormalmente lunghe. Che fate? Fuggite in preda al panico? Ma no, non ce n'è bisogno: prendete paletto e acqua santa e andate a dare la caccia ai vampiri!

James Patterson, giovane schermidore inglese, si reca nei Carpazi per assistere al matrimonio della sorella con un nobile del posto; giunto lì, però, scopre che l'uomo è in realtà un vampiro!

Questo l'antefatto che fa da sfondo a Nosferatu – The Wrath of Malachi, ennesimo gioco vampiresco che approda sui nostri PC. Avrete notato che la storia non è particolarmente elaborata e, in effetti, il gioco non lo richiede: si tratta infatti di un simil-FPS, che riprende le caratteristiche di molti shooter in prima persona ma che pone un'enfasi maggiore sul corpo a corpo. Molti dei nemici, infatti, possono tranquillamente essere affrontati a colpi di spada.

Accanto alle armi più tradizionali, però, non ne mancheranno di più atipiche, come per esempio un crocifisso e l'acqua santa, entrambe fondamentali per distruggere i non–morti ma praticamente inutili con diversi altri avversari. Una delle sfide principali del gioco, infatti, consiste nel cercare di capire quali nemici siano vulnerabili a quali armi, in modo da affrontarli perdendo meno energia possibile.

Il gioco si svolge all'interno delle varie sezioni di un castello, per ciascuna delle quali vi saranno assegnati dei compiti specifici, ma di respiro abbastanza ampio da permettervi di esplorare un po' tutto il maniero. Ed è proprio l'esplorazione il punto di forza su cui il gioco si basa. È stata infatti implementata la generazione casuale delle stanze del maniero: in altre parole, a ogni nuova partita, il contenuto dell'edificio cambierà. Naturalmente, resteranno immutati alcuni luoghi fondamentali, dove dovrete per forza di cose arrivare per proseguire nel gioco. L'insieme di sale e corridoi che vi ci porterà, però, sarà sempre diverso.

Questa caratteristica ha un aspetto positivo e uno negativo. Da un lato, infatti, ogni partita è sempre diversa dalla precedente, dall'altro però, tutti i posti visitati sono abbastanza simili tra di loro. È infatti ovvio che un tale sistema di generazione degli ambienti utilizza sempre gli stessi

▼ **I ghoul infestano i cimiteri e aspettano in agguato tra le tombe. Questo li rende insidiosi, ma sono degli avversari facili da abbattere.**

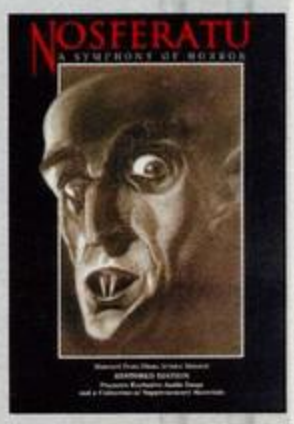
IL GIOCO SI SVOLGE ALL'INTERNO DELLE VARIE SEZIONI DI UN CASTELLO, PER CIASCUNA DELLE QUALI VI SARANNO ASSEGNATI DEI COMPITI SPECIFICI

▲ **Usando il crocifisso su di una fonte d'acqua, potrete benedirla. L'acqua così trattata si rivela un'arma efficace contro buona parte dei non-morti.**

▲ **Vampiri strani e abbastanza stupidi, questi. Non sono particolarmente forti e attaccano (quasi sempre) da soli. Massacrateli senza pietà.**

IL NOSFERATU, QUESTO SCONOSCIUTO

È notevole come una figura nata da un film sia entrata a far parte dell'immaginario collettivo al punto da essere diventata l'unica interpretazione valida del vampiro. Il conte Orlok, il succhiasangue che vediamo nel Nosferatu di Murnau (targato 1922) è stato il vero e proprio iniziatore del genere vampiresco dal punto di vista culturale. Orlok, per esempio, ha stabilito la convenzione secondo cui la luce solare distrugge i vampiri (mai citata nel mito originario, né nella letteratura precedente alla pellicola in questione), ma non solo. Benché palesemente ispirato al Dracula stokeriano (tanto che fu persino intentata una causa legale – vinta – dalla moglie di Stoker), Nosferatu conferisce al vampiro un aspetto più ferino e orribile, restituendogli quella valenza tradizionale che era andato perdendo. Valenza che si vede anche nel ruolo del vampiro propagatore di epidemie, praticamente mai ripreso dai media (ma che si ritrova già nella parola slava "nosfuru-atu", che significa più o meno "untore"). Lontano dalla raffinatezza dei vampiri letterari ottocenteschi che troviamo negli scritti di Le Fanu e Polidori (dai quali Stoker attinse a piene mani), Orlok è un mostro anche fisicamente. Al punto che Max Schreck, l'attore che l'ha interpretato, è stato creduto essere davvero un vampiro da qualcuno (e ci hanno anche fatto un film, L'Ombra del Vampiro), anche perché poco si sa della sua carriera cinematografica. Il che è imputabile al fatto che fosse essenzialmente un attore teatrale (il cinema era visto come una recitazione "di seconda categoria" all'epoca), ma è sempre bello credere a certe cose.



LA VOSTRA ESPLORAZIONE SARÀ ACCOMPAGNATA DA MUSICHE ALTAMENTE D'ATMOSFERA, CHE CAMBIANO DINAMICAMENTE A SECONDA DELL'AZIONE

▲ **Vi piacciono i cani? Adesso non vi piaceranno più: queste bestie sono feroci e rapide nei movimenti, anche se si rivelano decisamente poco resistenti.**

elementi per comporre le stanze e i corridoi, con il risultato che si ha sempre e comunque una strana sensazione di deja vu.
Questo porta anche a una generale povertà della grafica, e non solo per quanto riguarda i fondali; anche i nemici sono rappresentati con dei poligoni decisamente grezzi e con delle texture ampiamente rivedibili. Allo stesso modo, le animazioni sono poco curate e quantitativamente limitate.
Fortunatamente, il gioco si riprende ampiamente dal punto di vista del sonoro: la vostra esplorazione sarà accompagnata da musiche altamente d'atmosfera, che cambiano quando incontrate qualche mostro e che fanno un ottimo lavoro nel tenere in costante tensione il giocatore. Il fatto è che spesso questa tensione è una banfa, nel senso che la musica incalza ma non succede niente. E, in un certo senso, una tale soluzione contribuisce ad aumentare lo spavento, visto che non si ha modo di capire esattamente quando c'è un mostro nelle vicinanze e quando no, e quindi si tende a saltare sulla sedia a ogni minimo segnale.
I programmatori di Nosferatu - TWoM definiscono la loro creatura come un "FPS survival horror", e, almeno parzialmente, ci azzeccano anche, perché l'impostazione è in prima persona, ma l'atmosfera è di quelle che tendono a spaventare. Il "parzialmente" di cui sopra deriva dal fatto che la storia dietro il gioco è comunque semplice e parecchio debole. I veri survival horror, invece, ci hanno sempre abituato a trame complesse e articolate... a eccezione di Resident Evil 3, ovviamente. Inoltre, non ci sono enigmi di alcun tipo (al limite, qualche chiave da trovare).
Nosferatu è un titolo che si lascia giocare, ma, nonostante la buona atmosfera, finisce per scadere nella monotonia a causa dell'uso a volte improprio della musica e della grafica e dei nemici ripetitivi. È comunque un gioco divertente sulla corta distanza.

▲ **Non solo non-morti: questi individui con la falce si aggirano per il maniero. Il loro vantaggio sta nella lunga gittata consentita dall'arma.**

▲ **Aggirandovi per il castello, troverete diversi brani dell'enciclopedia dei non-morti. Possono darvi qualche informazione su come affrontare i nemici.**

COMMENTO

Nosferatu è un gioco strano. Per certi versi avvince, ma l'impressione generale è che sia tanta apparenza e poca sostanza. Il pregio principale di questo titolo è che sa creare una buona atmosfera, soprattutto grazie all'utilizzo molto accorto delle musiche e degli effetti sonori. Mentre le prime diventano incalzanti e ossessive, i secondi mescolano inquietanti cigolii e grida disumane, finché..... non succede niente. Eh, già, è possibile sentire un continuo crescendo sonoro, guardarsi freneticamente attorno alla ricerca di un nemico e poi... puff, non c'è più niente. Insomma, ci sono dei momenti in cui tanta atmosfera va completamente sprecata. La grafica del gioco lascia a desiderare per quanto riguarda la costruzione degli ambienti (anche perché vengono usati sempre gli stessi elementi) e i nemici, realizzati usando poligoni alquanto grezzi e animati in maniera non troppo convincente. Ma non si può dire, nel complesso, che Nosferatu sia venuto male: spaventa in diversi punti, e questa è già una conquista; solo che spesso spaventa per niente. Inoltre, benché la generazione casuale del castello lo renda virtualmente infinito, tende anche a dargli un look ripetitivo e a creare una generale sensazione di monotonia. A questo titolo va comunque riconosciuto il merito di aver creato un simil-FPS horror abbastanza ben riuscito, con un sonoro notevole e delle armi originali. Consigliato ai vampirofili e a chi cerca un titolo in prima persona un po' diverso dal solito.

HARDWARE

Bizzarro. Un gioco con delle richieste hardware abbastanza contenute e una configurazione minima nemmeno troppo inverosimile. Nosferatu necessita di un processore Pentium II a 733 MHz e di 128 MB di RAM; indispensabili 16 MB su scheda grafica. Gira sotto i sistemi operativi Windows 98, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

69

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione Download di TGM Online trovi la versione dimostrativa di Restaurant Empire!

SVILUPPATORE
Enlight Software

PUBLISHER
Microids

DISTRIBUTORE
Microids

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 29,90

SITO
www.restaurantempire.com

RESTAURANT EMPIRE

Dopo luna park, aeroporti, squadre di calcio e chi più ne ha più ne metta, il mondo dei gestionali ci mette tra le mani le sorti di una nutrita schiera di ristoranti. Saremo in grado di servire prelibatezze ai nostri esigenti e affamati clienti?

Ci sono persone che decidono di avere uno scopo ben preciso nella propria vita. Trevor Chan è evidentemente una di queste. Fin dal suo esordio videoludico nel 1995 (Capitalism), il geniale game designer di Hong Kong ha fatto dei giochi strategico-gestionali il proprio campo d'azione, sfornando in rapida successione una serie di titoli di notevole spessore. Da Seven Kingdoms a Hotel Giant, la validità gestionale dei prodotti di Chan è cresciuta a tal punto da ottenere un riconoscimento didattico nei corsi di management. Insomma, mica pizza e fichi... Restaurant Empire, ultimo parto della Enlight Software, rientra in pieno nella filosofia di lavoro di Chan, andando a inserirsi in un panorama sempre più affollato e selvaggio, con la voglia di farsi notare. Quale migliore occasione per mettere in campo un vero e proprio simulatore di ristorante? Ho già l'acquolina in bocca...

L'IMPERO DELLA FORCHETTA

Già, condurre un ristorante o, peggio, un'intera catena di ristoranti, non è la cosa più semplice del mondo, soprattutto se una multinazionale senza scrupoli, tale Omnifood, cerca in tutti i modi di rilevare le tue proprietà. La prima caratteristica interessante e per certi aspetti originale di Restaurant Empire risiede proprio nella presenza di un grazioso storymode. Nei panni di Armand LeBoeuf, giovane chef appena diplomato, rileveremo il piccolo ristorante dello zio Michel e da qui getteremo le basi della nostra scalata all'impero della ristorazione, gestendo di volta in volta locali di cucina italiana, francese e statunitense. Il tutto all'interno di 18 location complessive, sparse tra Parigi, Roma e Los Angeles. In alternativa, Restaurant Empire presenta una modalità nella quale il giocatore potrà scegliere uno dei ristoranti inclusi nel database e gestirlo in totale libertà, partendo da zero. La sensazione di trovarci di fronte a un gestionale piuttosto atipico scaturisce fin dai primi

LA SENSAZIONE DI TROVARCI DI FRONTE A UN GESTIONALE PIUTTOSTO ATIPICO SCATURISCE FIN DAI PRIMI MINUTI DI GIOCO

▲ Er Colosseo! Laggiù mi sembra di intravedere il Duspa (che non ha ancora smesso di prendermi in giro per le quattro pere incassate dalla Juve... ndToSo).

▲ Il signor Cesare Ferrari è moderatamente soddisfatto del nostro servizio. Ma cosa vorrà di più?

▲ Ecco Armand a colloquio con lo zio. Durante il dialogo possiamo chiedere consigli e toglierci curiosità varie.

DALLA CINA CON FURORE...

Fondata nel 1993 da Trevor Chan, Enlight Software, società di stanza a Hong Kong, si è subito distinta per la qualità dei propri giochi strategico-gestionali. Nel 1995 vide la luce il primo lavoro di Chan, Capitalism, titolo in grado di destare l'interesse di molti giocatori e unanimemente lodato dalla critica. Due anni dopo debuttò Seven Kingdoms, strategico in stile Civilization, il cui seguito, datato 1999, è a tutt'oggi il capolavoro dell'occhialuto game designer. Dopo Hotel Giant, titolo un po' sottotono, Restaurant Empire riporta in alto le quotazioni di Chan e della sua compagnia. Evviva!

minuti di gioco. La modalità principale, infatti, comincia con un dialogo in stile RPG tra Armand e lo zio. Le diverse risposte che il giovane darà non comporteranno un cambiamento sensibile nella struttura del gioco, ma conferiranno all'insieme un tocco narrativo per nulla disprezzabile, ulteriormente rafforzato dagli incontri con altri personaggi non giocanti nel corso della partita. Acquisito il Treize à Table, lo scalcinato locale dello zio, non ci resterà che rimboccarci le maniche e superare le prove che ci verranno proposte, dal raggiungimento di un determinato guadagno mensile, al soddisfacimento di almeno metà della clientela e via di questo passo. Nonostante un aspetto molto user friendly e un'atmosfera rilassata in forte debito con Maxis, Restaurant Empire rivela una struttura forte, completa e dannatamente credibile, composta da decine e decine di variabili diverse. Nulla è stato lasciato al caso da Chan e soci: la preparazione dei cibi, con tanto di scelta di ingredienti e prezzi, è ovviamente l'aspetto centrale dell'azione, ma gli indicatori finanziari, l'arredamento dei locali e l'assunzione di chef, camerieri e receptionist, denotano una non indifferente cura realizzativa. In un ristorante che si rispetti, poi, il parere della clientela è di vitale importanza e può aiutare a condurre al meglio l'esercizio. Cliccando sui singoli avventori potremo così coglierne i pensieri, gli apprezzamenti e le lamentele. Alcuni di loro ci offriranno consigli su come cucinare un determinato piatto, previo pagamento di una certa somma di denaro. A proposito, potremo addirittura partecipare a speciali gare di cucina contro altri cuochi, un vero e proprio gioco nel gioco, con miniprove di velocità che aiuteranno Armand a migliorare reputazione e capacità (maggior qualità delle portate e nuovi piatti). Sorprendente in un gestionale, vero?

NESSUNO NASCE IMPARATO...

Visto tutto questo popò di roba, la curva di apprendimento può risultare discretamente ampia, ma la presenza di un tutorial preciso ed esaustivo caverà d'impaccio anche i neofiti. L'interfaccia, generalmente ben organizzata, risulta un leggermente macchinosa solo nella scelta e nella disposizione degli oggetti, senza comunque pregiudicare realmente il gameplay. La sobria realizzazione 3D con prospettiva dall'alto totalmente gestibile non è nulla di straordinario, soprattutto per quanto riguarda i modelli umani e la qualità delle texture impiegate, ma non sfigura di certo se paragonata a quanto offerto dal mercato in questo settore.
E bravo Trevor, anche stavolta hai fatto centro! Non è facile stupire in un contesto quale quello dei gestionali, inflazionatosi oltre ogni dire negli ultimi anni. E invece Restaurant Empire, grazie a una confezione gradevole, impreziosita da caratteristiche inedite e sfiziose e, soprattutto, da una completissima struttura organizzativa, stupisce positivamente, lasciando solo qualche dubbio sul reale interesse che un gioco così di nicchia potrà suscitare tra gli utenti. Fatto su misura per chi vive di pane e gestionali. È ufficiale: mi è venuta fame...

RESTAURANT EMPIRE RIVELA UNA STRUTTURA FORTE, COMPLETA E DANNATAMENTE CREDIBILE, COMPOSTA DA DECINE E DECINE DI VARIABILI DIVERSE

▲ L'elemento più importante del gioco è ovviamente il cibo. Qui troveremo tutti i piatti disponibili in base alle nostre capacità.

▲ Di tanto in tanto sarà meglio controllare il grafico dei nostri profitti, per poter "correggere il tiro" in caso di mancato guadagno.

COMMENTO

Ci mancava solo il ristorante! Questa, di primo acchito, è stata la mia reazione di fronte a Restaurant Empire. D'altra parte, i "tycoon game" che hanno invaso le nostre scrivanie nel corso degli ultimi anni hanno interessato quasi ogni attività umana, sfruttando concept spesso molto simili, alla faccia dell'originalità. Per fortuna esiste Trevor Chan, un vero specialista del settore, capace di introdurre novità per nulla scontate in giochi dall'impianto collaudatissimo. Restaurant Empire si caratterizza così per uno storymode in grado di conferire all'azione un gustoso taglio narrativo. Seguendo le vicende del giovane chef Armand potremo affrontare anche i compiti di gestione più difficili senza sentirne troppo il peso, nonostante la marea di parametri diversi da tenere d'occhio. L'approccio user friendly, infatti, non nasconde un'anima complessa e ricca, vero toccasana per tutti gli amanti di gestionali "duri". Tra menù e ingredienti da scegliere, locali da arredare, personale da assumere e clienti da soddisfare, ogni aspetto della gestione di un ristorante viene abilmente sviscerato dal titolo Enlight, rigoroso e fortemente realistico nella sua proposta. Qualche eccessiva complicazione nell'interfaccia, una grafica non straordinaria e un appeal difficilmente vincente fuori da un contesto di nicchia, non eclissano un gioco che ha avuto il coraggio di osare. E di questi tempi è già una gran cosa...

HARDWARE

Il nostro ristorante virtuale non è particolarmente esigente. Con un Pentium III da 500 MHz, una scheda video con accelerazione 3D e 128 MB di RAM ce la caveremo senza alcun problema. Supportati Windows 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

77

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Visita l'area Download di TGM Online: potrai scaricare il demo giocabile di Port Royale!

SVILUPPATORE
Ascaron

PUBLISHER
Ascaron

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP

LOCALIZZAZIONE
completa

PREZZO
€ 49,90

SITO
www.ascaron.com

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

PORT ROYALE

La Ascaron aveva originariamente pubblicato questo gioco nell'aprile del 2003; eppure, in Italia non era mai arrivato ufficialmente. Ora, mentre in tutto il resto del mondo stanno giocando con il seguito, noi potremo goderci il primo Port Royale.

REVIEW

Eh sì, in effetti Port Royale arriva in Italia con un po' di ritardo, ma dovrebbe comunque avere una certa attrattiva sugli amanti del genere. Se non fosse che, più o meno nello stesso periodo, esce anche Tortuga, che è molto simile e che potrebbe quindi generare confusione e/o fargli concorrenza sul suo stesso terreno.

Ma bando alle ciance, vediamo il gioco. Port Royale è un gestionale evidentemente ispirato al Pirates! che Sid Meier portò sui nostri PC qualche anno fa, tanto che c'è chi l'ha già definito il suo erede. Quello che dovrete fare in Port Royale è aggirarvi per il Mar dei Caraibi, senza necessariamente diventare pirati, ma comunque cercando di allestire una florida attività commerciale. Come fare? Semplicemente, seguendo le leggi della domanda e dell'offerta.

I Caraibi, infatti, sono caratterizzati da una gran quantità di città portuali, ciascuna delle quali ha delle esigenze specifiche, che cambiano con il tempo. Per esempio, è possibile che ci sia carenza di cotone, o di cacao, o di grano o quant'altro; quando questo si verifica, le merci in questione vedono un rapido aumento del proprio valore. Che fare, quindi? Ovviamente, andare a comprare questi beni dove sono presenti in abbondanza (e quindi costano meno) e poi rivenderli dove ce n'è più bisogno. Le cose non sono però così facili, perché anche le altre navi si comporteranno come voi; il che significa che, se non vi sbrigate, potreste arrivare al porto che volevate rifornire e trovarlo già traboccante della "risorsa" in questione. Esiste comunque, per ogni città, una serie di prodotti che vengono generati con maggiore facilità (e quindi costano meno). Ogni centro urbano ha a disposizione alcuni edifici (che vi descrivo nel box), che determinano il tipo di produzione in cui è specializzato, la quantità di persone che ci possono vivere e la sua prosperità generale. Volendo, potrete contribuire alla gestione delle città, comprando nuove aree residenziali e costruendo magazzini (per metterci le vostre merci) e strutture che vi consentano di produrre beni autonomamente (piantagioni, fabbriche, miniere e via dicendo).

In Port Royale non c'è uno scopo assoluto che dovrete perseguire a ogni costo. In realtà, l'unico limite è la prosperità che volete raggiungere, che può culminare nel conseguimento del grado di governatore di una città.

Vi capiterà talvolta di ingaggiare battaglie navali contro altre imbarcazioni. In questi casi, oltre ad accertarvi di avere con voi sufficienti uomini

PORT ROYALE È CARATTERIZZATO DA UNA GRAN QUANTITÀ DI CITTÀ PORTUALI, CIASCUNA DELLE QUALI HA DELLE ESIGENZE SPECIFICHE CHE DOVRETE PREOCCUPARVI DI SODDISFARE

▲ I permessi vi consentono di attaccare navi senza che la vostra reputazione ne risenta. Naturalmente valgono solo contro le nazioni con cui siete in guerra.

▲ Notare il dettaglio: mentre la nave viene cannoneggiata, sulle sue vele si aprono dei buchi. Un discreto tocco di classe, non c'è che dire.

EDIFICI ASSORTITI

In Port Royale le città dispongono di diversi edifici, ciascuno con una funzione propria ben precisa. Accanto all'area commerciale, agli edifici residenziali e alle postazioni di produzione dei beni, diamo un'occhiata a quelli principali.

PALAZZO DEL GOVERNATORE

È il cuore della città (a parte l'area commerciale, ovviamente). Qui potrete ricevere incarichi da parte del governatore, contribuire economicamente alla difesa della "metropoli" (incrementando così la vostra reputazione) o controllare la lista dei ricercati. Al palazzo del governatore potrete anche acquistare i permessi che vi consentiranno di attaccare altre navi senza subire ripercussioni.

CANTIERE NAVALE

Un edificio fondamentale. È qui che potrete comprare delle nuove navi da aggiungere alla vostra flotta e potrete fare riparare quelle che già possedete. Ci passerete spesso se combattete di frequente. Ovviamente, dovrete spendere soldi per ciascuno di questi servizi, ma nessuno ha mai detto che vivere sia facile. Nota: se anche avrete più imbarcazioni, l'intero gruppo verrà rappresentato da un'unica nave sulla mappa.

CHIESA

Il luogo di raccoglimento spirituale vi può servire per dare una mano ai vostri uomini. Benedetti da un sacerdote, infatti, vedranno aumentare a dismisura il proprio morale. E se sono atei? Potrete anche pregare senza impegno, ma questo non avrà un effetto altrettanto efficace. Naturalmente, la chiesa accetta offerte, che possono aumentarvi la reputazione presso le istituzioni religiose.

▲ **Vedete questa mappa? Non tutte le città segnalate sono visibili da subito: dovrete scoprirle esplorando i Caraibi.**

(per gli arrembaggi) e munizioni, dovrete manovrare opportunamente la vostra imbarcazione, in modo da evitare le cannonate altrui e riuscire a speronare il nemico (azione che finisce sempre con la vittoria di chi la compie).
Visivamente, Port Royale non è molto dissimile da un Patrician o da un Tortuga (anzi, li si potrebbe tranquillamente scambiare gli uni per gli altri, se non fosse per qualche elemento). Il che significa che gli sprite sono piccoli ma dettagliati e che gli edifici tendono a somigliarsi un po' tutti. Sembra quasi di vedere un prototipo dell'engine di Patrician 3 (recensito su questo stesso numero), e forse è proprio così. Il gioco si basa su di una struttura solida, che prevede un continuo adattarsi alle condizioni economiche da parte del giocatore. Di carne al fuoco ce n'è parecchia, forse anche troppa; il problema è che non è gestita nella maniera migliore.
L'immediatezza non c'è: il sistema di controllo non è molto amichevole anche per chi conosce Patrician e Tortuga e questo, insieme alla gran quantità di tempo necessaria per ottenere dei risultati apprezzabili, è il principale deterrente al gioco.
Si tratta di un titolo evidentemente rivolto agli appassionati del genere, per il quale il giocatore occasionale ha poco potenziale interesse. Se però vi piacciono i gestionali che richiedono pazienza, accomodatevi pure.

L'UNICO LIMITE POSTO DA PORT ROYALE È IL GRADO DI PROSPERITÀ CHE VOLETE RAGGIUNGERE

▲ Non lasciatevi spaventare dal pesante traffico marittimo: il vero problema è arrivare a destinazione prima degli altri commercianti, per vendere la vostra merce al massimo prezzo.

▲ Se non volete comprare merci dalla città, potete sempre produrle da voi. Queste piantagioni sono un tipico esempio di risorsa primaria.

COMMENTO

Port Royale è un titolo potenzialmente molto interessante, che soffre però per una mancanza di immediatezza e per un'eccessiva lentezza iniziale. Servono molti soldi per entrare veramente nell'azione e guadagnare pecunia da spendere è un processo che richiede tempo in quantità. Port Royale si rivolge a un pubblico ben preciso: gli amanti dei gestionali più puri e senza compromessi, che sono disposti a vedere passare ore prima di ottenere qualche risultato effettivo. No, forse sono stato un po' drastico: in realtà, potete cominciare a costruire degli edifici in un tempo relativamente breve, ma questo non toglie che le ore necessarie a entrare nel vivo del gioco siano veramente tante, forse troppe. Intendiamoci: non è che ci sia poco da fare, tutt'altro. È solo che buona parte del tempo che si impiega a giocare viene occupato dai viaggi tra una città costiera e l'altra, durante i quali le possibilità di fare qualcosa che rompa la noia dell'attesa è ben poca (l'unica possibilità che avete è di attaccare tutte le navi che vi capiteranno a tiro). Questo, insieme alla scarsa immediatezza del sistema di gioco (a meno di affrontare un lungo e noioso tutorial, dovrete fare migliaia di tentativi prima di capire come far funzionare tutte le opzioni), rende Port Royale un titolo per pochi. Quei pochi, però, potranno trovarci un gioco con un buon concept di fondo e delle meccaniche ben sviluppate.

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono l'impiego di un Pentium a 233 MHz con 64 MB di RAM e 16 MB su scheda video. Se poi avete un processore che giri ad almeno 900 MHz e i MB raddoppiati sia nella RAM sia nella scheda video, tanto meglio. Ovviamente, i sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000 e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

68

Stefano Gaburri **stepan@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Pensate di potervela cavare tra scotte, drizze e sartie volanti? Scaricate il demo da TGM Online!

SVILUPPATORE
Nadeo

PUBLISHER
Take 2 Interactive

DISTRIBUTORE
Cidiverte

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 39,90

SITO
www.cidiverte.it/vsk3/

VIRTUAL SKIPPER 3

Felicitàaa... è cazzare la randa, quando si stramba, la felicitaaaahhh... Ma che bello, non se ne vedeva l'ora, è arrivato il terzo capitolo di Virtual Skipper! Attenti al tangone, occhio ai matafioni!

Ciao a tutti! Conoscete Virtual Skipper? Si tratta semplicemente del miglior simulatore di vela disponibile sul mercato. Ora ne è giustappunto uscita la terza incarnazione, che migliora la precedente sotto molti punti di vista. Ma lo spazio è poco, per cui passiamo velocemente a parlare di...

ISCIAQUÌO, SCIABORDÌO, DOLCI ROMORI

In effetti per prima cosa voglio parlare della grafica, che (come vedete dalle foto) è decisamente notevole, soprattutto per un titolo che per sua natura si rivolge a una piccola nicchia di mercato. Il nuovo motore grafico supporta DirectX 9, con effetti estremamente benefici sulla qualità dell'acqua in movimento che, com'è intuibile, è estremamente importante in un gioco di vela!

Barche, equipaggi, ambientazioni sono tutte riprodotte con grande realismo: una menzione d'onore spetta alla trasparenza dell'acqua, che vicino alla costa permette di intravedere il fondo ed è davvero spettacolare quando le onde si frangono in un tripudio di schiuma.

Ma visto che questo paragrafo della recensione si ispira dannunzianamente all'isciaquìo, citiamo anche l'aspetto audio: voialtri bruti penserete che, mancando esplosioni, mitragliatrici e ammazzamenti, questo non sia un aspetto poi così importante. Al contrario, il sonoro efficace rende l'esperienza marina molto affascinante: non sentirete solo il fischio del vento e il frangersi delle onde sulle fiancate, ma anche effetti ambientali come le grida dei gabbiani, per non parlare di suoni caratteristici come il rumore delle sartie e il peculiare scricchiolio delle scotte molto cazzate... cioè spasmodicamente tese. A cosa diavolo stavate pensando?

TUTTA LA BARRA A DRITTA, HAR!

Il primo problema di una simulazione velica, palesemente, è la difficoltà nel capire come bisogna trattare il vento, regolare le vele e, in generale, far "viaggiare" la barca. Se per i navigatori esperti il punto cruciale sarà il realismo della simulazione, i neofiti (e cioè la maggioranza) avranno semmai il problema di capire come diavolo gestire i mille parametri che entrano in gioco. Per fortuna l'interfaccia è estremamente intuitiva e, soprattutto (cosa ancora più importante), c'è un livello di difficoltà per chiunque. I livelli in effetti sono tre, ma la cosa fondamentale è che scegliendo quello "principiante" il com-

IN VIRTUAL SKIPPER 3 TUTTO È RIPRODOTTO CON GRANDE REALISMO: UNA MENZIONE D'ONORE SPETTA ALLA TRASPARENZA DELL'ACQUA

▲ Ambientazione urbana e tramonto da cartolina mentre navighiamo placidi...

▲ Questa visuale ravvicinata dall'alto non serve a molto per giocare, ma permette di apprezzare l'ottimo dettaglio delle imbarcazioni!

MULTIPLAYER MARINO MASSIVO!

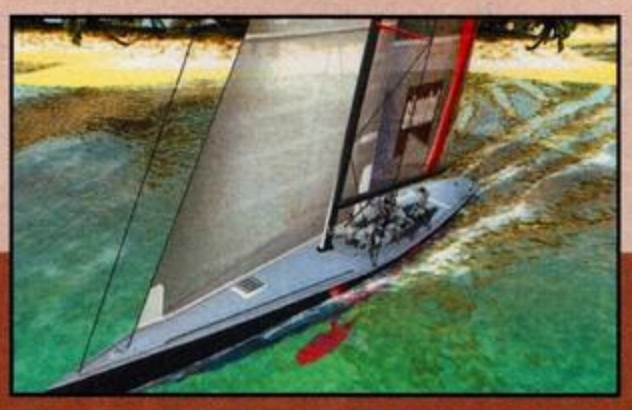
Come potete immaginare, giocare a VSK3 in singolo sarà anche divertente, ma non raggiunge neanche lontanamente il livello di emozione e di agonismo che si può sperimentare in multiplayer. Il gioco supporta sia LAN che TCP/IP, e l'opzione più interessante è proprio quest'ultima: esistono, infatti, molti server pubblici e molte comunità che si "incontrano" regolarmente per regatare. Ecco i siti più interessanti. Quattro anni, centomila visitatori, innumerevoli iniziative: questi sono i numeri della comunità inglese/europea di VS, che potete raggiungere all'indirizzo http://www.virtualskipper.co.uk/index.php.

Se invece volete stare in Italia, non c'è problema: per cercare avversari, scaricare nuove regate, condividere le vostre creazioni, o se avete semplicemente voglia di chiacchierare sul forum, recatevi immantinente e a piè pari presso VSK Italia, all'indirizzo http://www.vskitalia.com. Per finire, citiamo anche la sempre frizzante scena francese, raccolta intorno al sito http://www.vsk2.fr.st. Tra l'altro sta organizzando proprio in questo periodo il primo campionato internazionale...

puter gestirà automaticamente la regolazione delle vele. Inoltre verranno indicate sullo schermo la direzione del vento, la rotta ideale e altri parametri utili per non "perdersi" nel campo di regata. Un'altra opzione preziosa per grandi e piccini è il replay: in questo modo è possibile imparare dai propri errori e capire come si può migliorare. Ma non è tutto, c'è anche la possibilità di esplorare "in volo" ogni località prima della regata, per studiare bene il percorso e le sue peculiarità. Questo rende possibile meditare in anticipo sulle tattiche, cosa che spesso fa la differenza. Come vedete, alla Nadeo le hanno veramente escogitate tutte per soddisfare sia le esigenze dei giocatori estemporanei sia quelle dei velisti più esigenti!

MILLE MANIERE DI NAVIGARE

Una novità gradevole di VSK3 è la modalità "Challenge", che nasconde delle intriganti competizioni: queste sfide sono organizzate come livelli singoli e fanno un po' le veci di un tutorial allungato, permettendo di esplorare pian piano l'interfaccia e familiarizzare con le regole base della navigazione a vela. Oltre alle sfide è possibile anche fare tutte le regate singole che si vuole, in modalità "match" (uno contro uno, come nella Coppa America) oppure contro avversari multipli (fino a otto). Le possibili imbarcazioni sono quattro: Melges 24, Clesse America, Offshore Racer e il velocissimo trimarano Open60. Naturalmente le condizioni di regata sono tra le più svariate: potrete godervi il sole o inzupparvi di pioggia sotto la cerata; navigare in pieno giorno oppure godervi suggestivi tramonti, fino alle emozionanti navigazioni notturne (un'esperienza davvero unica, come sa chiunque abbia avuto la fortuna di sperimentarle).



▲ Un'altra foto che ci permette di apprezzare il dettaglio dell'acqua, la sua trasparenza e i riflessi. Tutto DirectX 9, con uno scialo di shader...

▲ Mi vedete? Ma sì, sono laggiù, in mezzo alla baia! La versatilità del motore grafico di VSK3 è fuori discussione, questa sembra quasi un'immagine di Far Cry...

POTRETE GODERVI IL SOLE O INZUPPARVI DI PIOGGIA SOTTO LA CERATA, NAVIGARE IN PIENO GIORNO OPPURE GODERVI SUGGESTIVI TRAMONTI...

Ah, dimenticavo... le regate si svolgono in sei diverse locazioni intorno al mondo: la baia di San Francisco, la Trinite sur Mer, Porto Cervo (senza Briatore e la Ventura tra i piedi, per fortuna), Auckland, Sydney e l'Isola di Wight (che non è l'omonimo non-morto di D&D!). Anche in questo caso vi rimando alle foto per giudicare l'accuratezza della ricostruzione, davvero notevole.

MODDING A GOGO

Ok, fin qui per quanto riguarda il gioco singolo, ma dopo? Ovviamente dopo c'è il multiplayer, una modalità di gioco particolarmente indicata per un titolo come questo – tanto che gli ho dedicato un box apposito. Ma la longevità è assicurata anche dalla presenza di un potente editor che consente di creare nuove regate o di modificare quelle esistenti. Non posso dilungarmi, ma vi dirò che ci troviamo di fronte a un tool davvero potente, che consente di cambiare tutti i parametri presenti in questa simulazione.
Naturalmente è possibile anche personalizzare la propria imbarcazione e modificarne l'aspetto estetico... non si raggiungono certo i livelli di tamarraggine di Need for Speed: Underground, ma una bella verniciata allo scafo la potrete sempre dare.
Eh, ma cos'è? Scafo rosa fucsia con vele giallo canarino?

COMMENTO

Lo spazio a mia disposizione è finito ancor prima di cominciare, per cui sarò brevissimo: il voto lo vedete, ma mai come in questo caso dipende dai gusti e dagli interessi personali. Per questo motivo posso tranquillamente assicurarvi che se la vela non vi interessa potete togliere anche 10 punti; d'altra parte, se il vostro sogno è sentire gli spruzzi che vi frustano la faccia mentre cazzate la scotta del genoa pesante, potete tranquillamente ritagliare un bollino Top Score da un'altra recensione e incollarlo su questa...
Virtual Skipper 3 ha proprio tutto per soddisfare il velista elettronico, che sia un esperto esigente o un semplice principiante volonteroso. Se mi sforzo di pensare ai suoi difetti, me ne viene in mente solo uno: manca la possibilità di naufragare schiantandosi contro uno scoglio, o di speronare piacevolmente le barche nemich... ehm, avversarie. Ma non avete voglia di abbandonare temporaneamente la violenza in favore di uno sport che vanta una lunga tradizione di correttezza e cameratismo? Noooo?

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono l'impiego di una CPU a 450 MHz (consigliato almeno un processore a 1 GHz), 64 MB di RAM (meglio il doppio), 600 MB sul disco fisso, scheda video 3D con almeno 32 MB (anche qui è meglio una doppia dose), DirectX 9.0b (di cui il gioco supporta qualche piacevolezza).

VUOI IL MASSIMO DAL TUO PC?

Oggi puoi riuscirci con i corsi didattici interattivi di Xenia Educational

POWERED BY
AMD
PC PROCESSORS

XENIA
EDIZIONI

PER INFORMAZIONI ED ACQUISTI

Su
www.xeniaeducational.it
e nelle migliori
edicole

a soli
€15.44

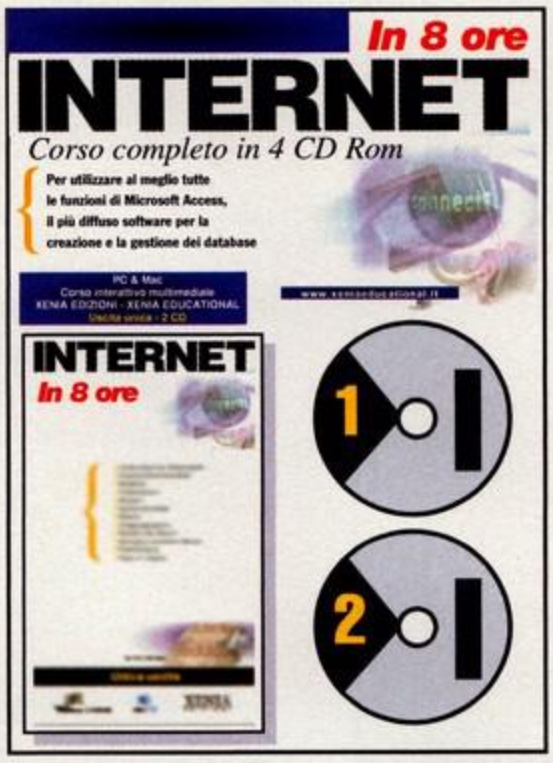
ACCESS SUBITO
2 CD ROM

POWERPOINT SUBITO
2 CD ROM

ACCESS PROFESSIONAL
4 CD ROM / 2 USCITE

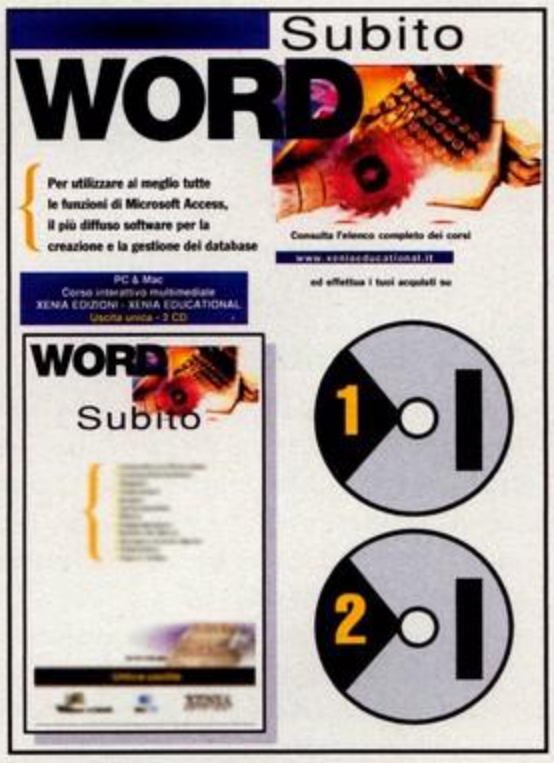
WINDOWS 98 SUBITO
2 CD ROM

EXCEL SUBITO
4 CD ROM / 2 USCITE



INTERNET IN 8 ORE
4 CD ROM / 2 USCITE

INTERNET SUBITO
2 CD ROM



WORD SUBITO
4 CD ROM / 2 USCITE

COLLEGATI A WWW.XENIAEDUCATIONAL.IT

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Bentrovati cari lettori. Questo mese cercheremo di adeguarci all'oramai imminente primavera, che con i primi, timidi pomeriggi assolati dà la possibilità di uscire a giocare felici nei campi. Noi ci occuperemo di simulazioni sportive che porteranno un po' d'aria fresca anche sui vostri PC. Come dite? L'hockey si gioca in angusti palazzetti? Beh, non avete tutti i torti...

FIFA FOOTBALL 2002

Il dibattito FIFA 2004-PES 3 ha animato i discorsi di migliaia di videogiocatori in questi mesi. Ora, a fare il paio con l'uscita del suo ultimo gioiellino, EA Sports rimanda sugli scaffali la versione 2002 del popolare gioco calcistico. Per la serie "Come eravamo"...

In effetti, a più di due anni dalla sua uscita, FIFA Football 2002 paga lo scotto di un progetto invecchiato precocemente, decisamente surclassato dalle ultime versioni del prodotto. Durante i primi minuti di gioco sarà l'aspetto grafico a scontentare maggiormente, a causa di una struttura poligonale dei giocatori approssimativa e per una generale penuria di particolari. Il gameplay, poi, non beneficia ancora delle preziose innovazioni introdotte di recente, e si limita al ruolo di blando arcade senza convinzione. In tal senso una AI dei compagni e degli avversari mal calibrata (sovrapposizioni quasi inesistenti, svarioni difensivi da antologia...) non migliora per nulla le cose.

Certo, questo "vecchio" FIFA presenta anche elementi di indubbio interesse, specie per un pubblico non troppo esigente sotto il profilo tecnico-tattico: a differenza di FIFA 2004, per esempio, la versione 2002 include un ventaglio di modalità di gioco impressionante. Accanto ai 16 campionati nazionali e alle coppe europee, il titolo, in virtù della sua veste pre-mondiale (era il periodo di Corea-Giappone) offre anche la possibilità di disputare per intero il cammino di qualificazione alla fase finale della maggiore competizione esistente. Tanto per dirne una, potremo tentare di accedere alla prestigiosa manifestazione con la nazionale di Guam (!)... E poi volete mettere l'emozione di sentire di nuovo le telecronache della storica accoppiata Bulgarelli-Caputi, all'ultima apparizione prima dell'avvicendamento con Longhi-Galli? Un gioco non certo di altissimo profilo, ma ancora in grado di destare un po' di interesse. Da tenere in considerazione...

Dario Ronzoni

TITOLO
FIFA Football 2002
PUBLISHER
EA Sports
COLLANA
EA Sports Classic
PREZZO
€ 14,90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium II 200 MHz – RAM: 32 MB – Scheda Video: 4 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

67

NHL 2002

Da anni l'hockey su PC fa rima con EA Sports. La serie NHL è, infatti, il punto di riferimento per tutti gli amanti di questa rude disciplina. Oggi, con pochi euro possiamo portarci a casa la versione 2002 del gioco, capace di entusiasmare ancora nonostante i due anni abbondanti sul groppone.

NHL si è sempre caratterizzato per un gameplay sapientemente a metà strada tra simulazione rigorosa e divertente arcade. La versione 2002 non si discosta da tale accattivante linea di pensiero, proponendo inoltre un'intelligenza artificiale decisamente migliorata rispetto alle uscite precedenti. Il gioco è dedicato al campionato professionistico nordamericano (Stati Uniti e Canada) ma, come da tradizione, troveremo anche le nazionali più rappresentative del mondo, compresa la nostra piccola Italietta. Nonostante la mancanza del Dynasty Mode, introdotto nelle versioni successive, NHL 2002 offre al pattinatore virtuale un buon numero di modalità (stagione, playoff, tornei), tutte ampiamente personalizzabili.

Alla sua uscita il gioco stupì tutti per una confezione grafica di pregevole fattura, tra le migliori in assoluto in ambito sportivo su PC. A distanza di tempo, l'insieme se la cava ancora alla grande, dalla perfetta resa dei giocatori e dei loro movimenti, alla bellezza dei riflessi sul ghiaccio e sui caschi, col valore aggiunto delle sempre spettacolari presentazioni delle squadre, in puro stile americano, sottolineate da brani rock grintosissimi. Insomma, se amate l'hockey e non volete spendere una grossa cifra (o il vostro PC non è esattamente una scheggia), NHL 2002 è un acquisto obbligato. Se invece non sapete nulla di questo sport, quale migliore occasione per colmare questa lacuna?

Dario Ronzoni

TITOLO
NHL 2002
PUBLISHER
EA Sports
COLLANA
EA Sports Classic
PREZZO
€ 14,90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium III 300 MHz – RAM: 32 MB – Scheda Video: 4 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

80

Daniele "Wergio" Vergini : talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

talentscout@xenia.it

Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Salve, cari lettori: nei mesi scorsi si è discusso sul forum di TGM Online del futuro della Talent Zone, e in questa occasione ho inserito dei sondaggi per capire meglio cosa desiderate venga pubblicato nella vostra rubrica preferita! Anche se quando leggerete queste righe sarà trascorso circa un mese, vi invito ugualmente a partecipare ai sondaggi, in modo da rendere il risultato finale ancora più accurato! Grazie per la collaborazione.

Software House Italiane

Solo per questo mese ritorna la piccola rubrica che vi informa sulle nuove società italiane impegnate nello sviluppo di videogiochi. Oggi parliamo della neonata **Twelve Interactive Games** fondata da Giuseppe Crugliano (ex coder e designer di Artematica). La società, con sede a Crotone, ha in cantiere progetti molto ambiziosi dedicati volutamente a diverse piattaforme: questa scelta consente di calibrare nel tempo le strategie aziendali, che devono adattarsi di anno in anno a un'industria piena di pericoli e in continua mutazione. TIG può inoltre vantare partnership con sviluppatori ed editori internazionali e collaborazioni con studi di produzioni come Mindengine (New York) e Walkerboy Studio (Dallas, Texas).

Passiamo ai progetti in cantiere: **YoungBlood** sarà un first person shooter 3D per PC e XBOX, basato sulla licenza del fumetto di Rob Liefeld (Awesome Entertainment); la grafica è prodotta in gran parte da Chad ed Eric Walker (Dallas, Texas).

Abbiamo poi **Capoeira Fighter II**, porting di un famoso picchiaduro in flash di cui TIG ha acquisito la licenza: il gioco sarà lanciato per varie piattaforme mobili fra cui Pocket PC, N-Gage, Zodiac. Parallelamente a questo progetto la società sta creando anche un tool proprietario (**Brazilian**) per la creazione di "fight game" per PC, PocketPC, Zodiac, PALM, Symbian, Java, in modo del tutto visuale; il tool sarà reso disponibile anche con una licenza "Personal" a basso costo.

Crash Dummy è invece un platform alla Jak and Dexter, previsto per fine 2004, di cui non si sa ancora molto, tranne che sarà disponibile in due versioni: quella 3D per PC e Xbox e quella in 2D per palmari e telefonini.

Oltre ai progetti sopraccitati, TIG è attualmente al lavoro su quattro giochi multiplayer dedicati al portale Jumpy per conto di Mediaset. Vi lascio infine alle immagini presenti nel box tratte da YoungBlood e Capoeira Fighter II.

Talent Scout

Blitz3D si sta rivelando una piattaforma di sviluppo piuttosto versatile: prova di ciò è Dragan's Quest, una sorta di platform tridimensionale in cui un draghetto verde, esplorando trenta livelli articolati in sei ambientazioni differenti, deve collezionare punti raccogliendo bonus e sconfiggendo i nemici che gli si oppongono (imprigionandoli in bolle, in pieno stile Bubble Bobble) al fine di arrivare alla distruzione di Evil Shaman. Il gameplay semplice fa in modo che il gioco scorra piacevolmente, nonostante alcune azioni di gioco macchinose per via di un'interfaccia forse un po' legnosa. La grafica, pulita, eterogenea, in taluni ambiti è curata in maniera egregia, in particolare per quanto concerne i personaggi. Purtroppo, poco più che mediocre il sonoro, privo di particolare mordente e limitato a effetti e musichette scarni. Ho trovato Dragan's Quest divertente e moderatamente appassionante: l'ideale, insomma, per occupare il proprio tempo durante le pause; a un pubblico più fanciullesco, invece, potrebbe apparire maggiormente idoneo e appetibile. Trovate il demo sul DVD allegato, mentre il gioco completo è acquistabile dall'URL http://shop.idigicon.com/pdetails.asp?id=402.

Hardware

Paolo Besser paolone@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

Questo mese dobbiamo necessariamente mettere in primo piano due prodotti: la prima scheda basata su GeForce FX5900 XT inviata alla nostra attenzione, e il bellissimo computer di Frael dotato di Athlon 64 3400+, un processore che si avvicina alle prestazioni dell'FX-51 (ve lo ricordate?) senza costare un occhio della testa...

MSI FX5900XT-TD128

Games Machine Best Buy ★★★

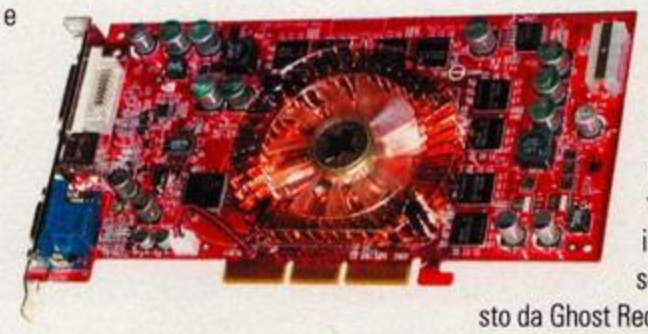
Produttore: MSI
Prezzo al pubblico: € 205,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 9

+ Prestazioni di alto livello...
+ ...al costo di una scheda di fascia media...
+ ...con un ottimo bundle software...
+ ...e si overclocca pure!

10

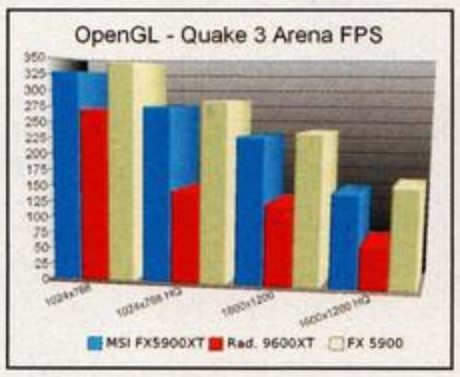
Signori, è arrivata l'erede naturale della ti4200, probabilmente la scheda video col miglior rapporto prezzo/prestazioni che si sia mai vista. Prima di parlare della scheda però, soffermiamoci un po' sul suo processore centrale, vale a dire il GeForce FX5900 XT. Nominalmente, si tratterebbe di una versione "castrata" del chip NV35, lo stesso utilizzato dalla serie 5900. La "castrazione", tuttavia, consiste semplicemente nella riduzione della frequenza di clock, che passa da 450 MHz a 390 per la GPU, e da 850 a 700 MHz per le memorie. L'accesso a 256 bit, chiave del successo dei chipset più potenti di ATi e nVidia, resta tuttavia immutato. Le prestazioni, dunque, finiscono col porsi in perfetta competizione con quelle delle schede di fascia alta, dalla Radeon 9800 liscia in su. Ciò che stupisce di questa GPU, tuttavia, è il prezzo, piazzato poco al di sopra del Radeon 9600XT e del GeForce 5700 Ultra. Il che vuol dire, in parole povere, che nVidia sta deliberatamente "svendendo" le prestazioni "top" a un prezzo estremamente competitivo, destinato tuttavia a cannibalizzare sia le schede di pari costo (le FX5700), sia quelle di fascia superiore (5900, 5950) perché, come possiamo vedere anche dai grafici, la differenza fra una 5900XT e una 5900 "liscia" (venduta a oltre 100 euro in più) è assolutamente impercettibile. Come manovra, insomma, ricorda moltissimo quella che fece ATi con l'introduzione del Radeon 9000: piazzare sulla fascia economica quella che una volta era la loro classe di punta (8500). ATi però aveva il 9700 alle spalle. nVidia, invece, cos'ha?



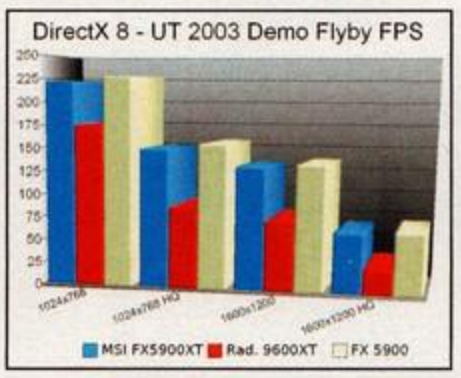
Indipendentemente dalle risposte, che potrebbero essere molteplici, questa mossa è destinata a dare uno scossone al mercato delle schede video, che negli ultimi mesi sembrava assolutamente immobile.

MSI, attorno a questo chipset, ha costruito davvero una bella scheda. Le ha messo a disposizione 128 MB di velocissima RAM DDR e, non contenta delle prestazioni già altissime, ha inserito nella scatola anche un bundle software particolarmente ricco, composto da Ghost Recon, Morrowind, Duke Nukem Manhattan Project, sette demo e tutta una serie di utility che spaziano dal disegno alla visione dei DVD, passando perfino per la video-cattura se si sceglie il modello VTD, identico nelle prestazioni ma dotato di ingressi ViVo per la videoregistrazione digitale. Noi, tuttavia, abbiamo usato il modello "liscio" con enormi soddisfazioni, soprattutto nei videogiochi. La qualità dell'immagine non è brillante come nella controparte ATi, ma la definizione è sufficiente e perfino nell'uso delle applicazioni desktop, a risoluzioni piuttosto elevate, non abbiamo riscontrato alcuna controindicazione.

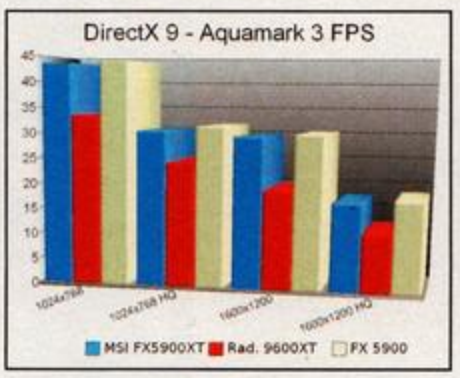
I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto la FX5900XT di MSI (barre blu) con una scheda video Radeon 9600XT (di pari fascia di prezzo, o poco inferiore). A dire il vero la concorrente ideale di questa scheda sarebbe il modello 9800SE, ma di 9800SE ci sono diverse versioni, con bus a 256 e a 128 bit. Siccome la differenza è notevole, abbiamo preferito andare sul sicuro (barre rosse). Per rendere un po' più pepato lo scontro, gli abbiamo affiancato anche una 5900 liscia di Abit (barre gialle), dal costo decisamente superiore. Guardate un po' come è andata...



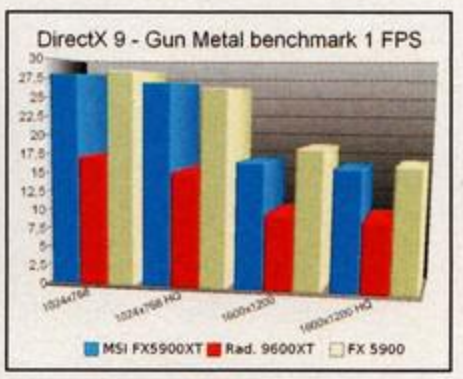
▲ **Quake 3 Arena è come sempre un gioco da usare con schede nVidia, ma è interessante notare soprattutto la differenza – pressoché nulla – rispetto alla più costosa FX5900 liscia. Con un po' di overclock, la scheda di MSI può raggiungere anche le frequenze di una 5950 ultra.**



▲ **Anche Unreal Tournament 2003 concorda. Netto vantaggio della 5900XT rispetto alla 9600XT, incapace di qualsiasi inseguimento. Ancora una volta, un divario ininfluente con le schede di fascia più alta.**



▲ **Con Aquamark 3 le differenze cominciano ad appianarsi, segno evidente che gli shader 2.0 lasciano il segno, soprattutto attivando i filtri. Siamo però ancora un buon gradino sopra le 9600XT e continua il testa a testa con le 5900 lisce.**



▲ **Con Gun Metal otteniamo un risultato a dir poco sorprendente: stessi driver, stesso sistema di prova, ma attivando i filtri a 1024x768 il risultato è perfino superiore a quello della 5900 liscia! Come sempre, le schede ATi non brillano molto con questo test.**

HARDWARE

NEWS

I PC SI CONSOLANO

No, nessun dramma economico o familiare alle spalle della nostra piattaforma da gioco preferita, semplicemente, sono già due i produttori di hardware che hanno deciso di supportare la piattaforma DISCover, ovvero un sistema basato su Windows XP embedded che consente di collegare una vera e propria console al televisore domestico, e giocare con qualsiasi gioco per PC, eseguendo automaticamente tutti i compiti di installazione e configurazione tipici del "nostro" mondo. Come sia possibile che il BIOS proprietario "DISC" riesca a comprendere centinaia di menu di configurazione diversi fra loro, onestamente, ci sfugge, ma l'importante è che il sistema funzioni. I due produttori, comunque, sono VIA e Alienware. Il primo ha deciso di realizzare, in collaborazione con Apex Digital, la console ApeXtreme, dotata di processore centrale x86 compatibile VIA a 1,4 GHz e chip video S3 Deltachrome. Il secondo, invece, punta più in alto, con un prodotto analogo ma dal processore (e dalla scheda video) più potente. Intanto si hanno nuove anche del Phantom, la "phantomatica" console di Infinium Labs, di cui si era vociferato un paio di anni fa e che poi era scomparsa: non solo la console esiste, ma è stata finalmente annunciata anche una line-up iniziale. I primi giochi disponibili saranno 4x4 Evolution 2 PC, Age of Wonders 2: The Wizard's Throne, Heavy Metal FAKK 2, JetFighter IV, Myth III, Railroad Tycoon 2 Platinum, Serious Sam e Serious Sam: 2nd Encounter.

CONFIGURAZIONE DI PROVA

Tutti i nostri test sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre reference Intel i875, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.1 e Detonator 53.03, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

LOGITECH CLICKSMART 820 USB

Con la nuova fascia di prodotti introdotta lo scorso dicembre, Logitech porta finalmente la fotografia digitale davvero a portata di tutti, creando una serie di macchine che, per prezzi e prestazioni, vanno a competere con le "compatte" tradizionali. Il sensore da 2,1 Mpixel riesce a scattare fotografie da 1600x1200 punti, la stessa risoluzione di una macchina digitale che, al sottoscritto, costò quasi due milioni di lire cinque anni fa. La stessa delle foto che vedete pubblicate su queste pagine. Insomma, finalmente queste fotocamere possono servire a scattare delle foto e non solo a stupire gli amici (e chi mai si stupisce più per una macchina digitale, nel 2004?). Certo, la qualità dell'ottica è piuttosto scarsa, ma stiamo pur sempre parlando di apparecchi "entry level" che all'occorrenza possono fare anche da semplice webcam, non certo di un prodotto professionale. Buono il software nella scatola e utile il display a colori sul retro.

Produttore: Logitech
Prezzo al pubblico: € 160,00 (IVA inclusa)

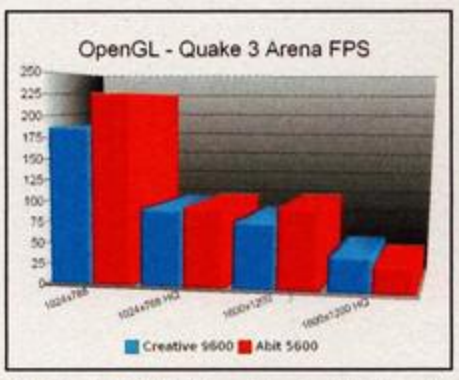
7	INSTALLAZIONE
7	INNOVAZIONE
6	PRESTAZIONI
8	COMPETITIVITÀ

+ Foto fino a 1600x1200
+ Flash e schermo LCD incorporati
− Spesso le foto vengono mosse o sovresposte

7

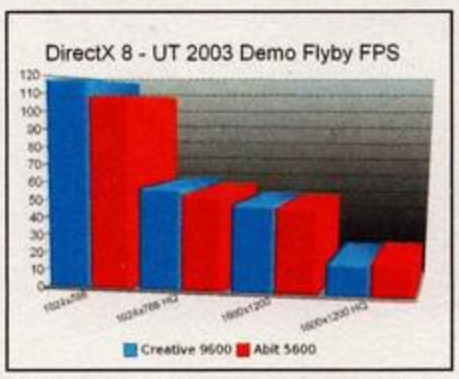
CREATIVE RADEON 9600

Inutile fare troppi giri di parole, questa scheda non è ciò che un videogiocatore normalmente cerca per il proprio computer. Il suo unico punto di forza, infatti, è la totale silenziosità, visto che il processore centrale usa un dissipatore passivo invece della solita ventolina rumorosa. Detto ciò, le prestazioni di questa scheda sono rispettabili, e rappresentano bene o male l'attuale entry-level per i videogiochi: 1024x768 senza problemi di fluidità con i filtri attivati, e con qualsiasi videogioco. Da notare anche il bundle assolutamente spartano: nessun gioco in omaggio. Nemmeno i cavetti per collegare la scheda al televisore. Nulla. Solo il dischetto dei driver e basta. Troppo poco in un mondo dove ASUS, in cambio di pochi euro in più, piazza 10 CD-ROM nella scatola. Buona solo per chi cerca l'assoluto silenzio, ma a quelle cifre si trovano offerte più allettanti. Se la trovate a 120 euro o anche meno, però, diventa un affare!

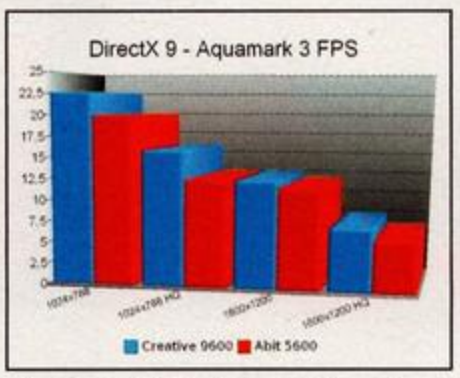


▲ **Con la 9600 di Creative Quake 3 resta giocabile anche a 1600x1200 coi filtri attivati, mentre a quel punto la 5600 si arrende. In tutti gli altri test, però, è lei a vincere (barre rosse)**

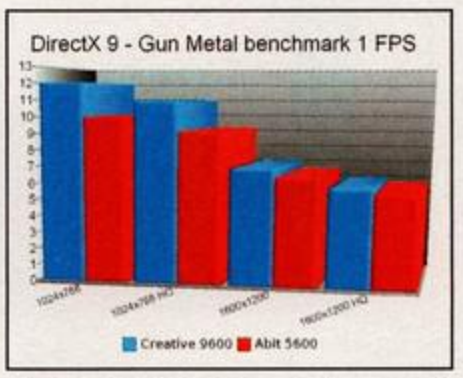
I BENCHMARK: Abbiamo messo in competizione la Radeon 9600 di Creative (barre blu) con la FX5600 liscia di Abit, piazzata bene o male sulla stessa fascia di prezzo (barre rosse).



▲ **Prestazioni leggermente superiori a 1024x768 senza filtri, e del tutto allineate con le altre risoluzioni. La 5600 di Abit, però, ha un dissipatore più rumoroso.**



▲ **Gun Metal è solitamente la palla al piede delle schede ATi, ma la 5600 liscia è così limitata che perde su tutta la linea! In ogni caso, il risultato massimo registrato è 12 frame per secondo, meno della metà di quelli necessari per parlare di "fluidità".**



▲ **Gun Metal è solitamente la palla al piede delle schede ATi, ma la 5600 liscia è così limitata che perde su tutta la linea! In ogni caso, il risultato massimo registrato è 12 frame per secondo, meno della metà di quelli necessari per parlare di "fluidità".**

Produttore: Creative
Prezzo al pubblico: € 150,00 (IVA inclusa)

8	INSTALLAZIONE
6	INNOVAZIONE
7	PRESTAZIONI
4	COMPETITIVITÀ

+ Silenziosa
− Bundle spartano
− Costo eccessivo rispetto alla concorrenza

6

N E W S

23 GIGA IN UN SOLO DVD

Alfine giunsero. Sony ha appena annunciato la disponibilità, entro maggio 2004, della sua prima unità di masterizzazione blue-ray disc. Il blue-ray è una tecnologia che consente di stipare ben 23,3 gigabyte di dati su un solo DVD e che, nei prossimi cinque anni, arriverà a quadruplicare il quantitativo di dati disponibile su ogni supporto. Del nuovo masterizzatore di Sony saranno disponibili due versioni, interna, con interfaccia Ultra 160 SCSI, ed esterna, USB 2.0. I dischi potranno essere sia di tipo registrabile una sola volta, serie PDDW023, sia riscrivibile, PDDRW23, mentre il costo dell'unità si aggirerà sui 3200 dollari. Normale, quindi, ipotizzare che il target a cui si rivolge Sony sia quello dell'archiviazione professionale. Solo che... quanti masterizzatori e quanti DVD vergini si comprano, oggi, con 3200 dollari?

OVERDRIVE E 9600XT, SVELATO IL MISTERO

Il popolare sito Hwupgrade.it si è chiesto come mai alcune schede Radeon 9600 XT siano provviste della funzione di Overdrive, mentre altre invece no, indipendentemente dal BIOS e dai driver caricati in memoria. In realtà il motivo sarebbe interamente legato all'hardware: le schede che non supportano l'Overdrive sono sprovviste di un chip dedicato al monitoraggio delle temperature. L'assenza di questo circuito integrato viene rilevata dai driver, che automaticamente disabilitano la comoda (quanto sostanzialmente inutile) fun-

FRAEL LEONHARD AT6434PA

Produttore: Frael
Prezzo al pubblico: € 1990,00

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 8

+ Dotazione hardware di primo livello
+ Ottimo per i videogiochi e anche per tutto il resto!
– Il display colorato non può essere disattivatoi

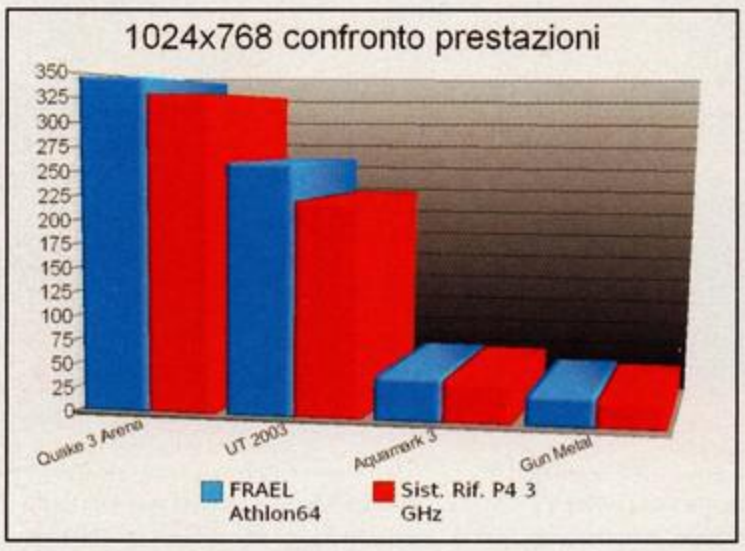
8

Ecco un sistema che dovrebbe far gola a tutti i videogiocatori che vogliono qualcosa di più. Il suo cuore centrale è un processore AMD Athlon 64 3400+, l'attuale top della tecnologia su fascia mainstream, dotato di 1 MB di cache L2, del bus HyperTransport e di un controller per la memoria integrato nel core, che dialoga con le RAM DDR400 per mezzo di un bus a 64 bit. Le prestazioni del solo processore sono già di tutto rilievo: pressoché allineate con quelle del "fratellone" FX-51 (col quale condivide anche la frequenza di funzionamento effettiva, 2,2 GHz), superano quelle dei sistemi Pentium 4 da 3,2 GHz in quasi tutti i test ludici, restando indietro soltanto in quei campi dove i MHz contano sul serio (uno per tutti: la conversione video, in cui l'Athlon 64 – se utilizzato su un sistema operativo e con software a 32 bit – deve comunque cedere il passo alla concorrenza targata Intel). Per il resto però, come possiamo vedere dai grafici, non ci possiamo di certo lamentare.

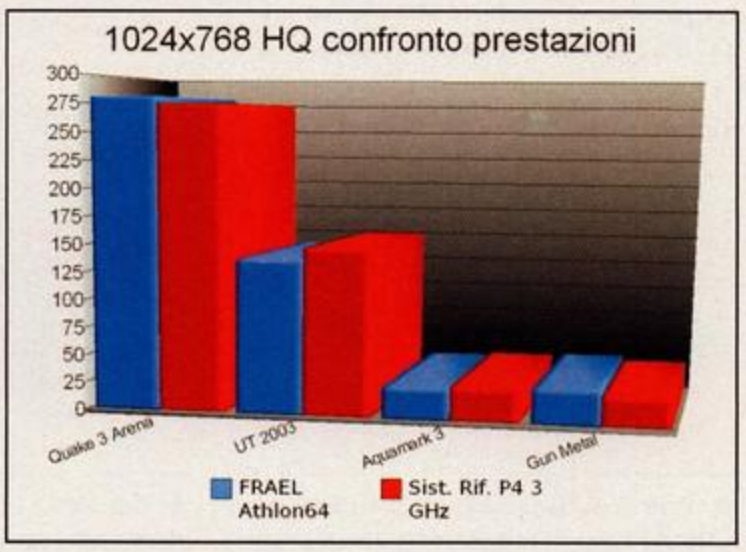
La dotazione hardware di questo sistema è, infatti, di primo livello: c'è un masterizzatore DVD-RW capace di leggere tutti i formati di CD e di DVD, anche se fa un po' di fatica con i DVD+R e +RW. Questo tuttavia non è un problema perché, poco più in alto, trova spazio nel case anche un lettore DVD di Philips, marca che più di ogni altra spinge il formato +RW. Il comparto dischi si fa bello con due unità SerialATA in configurazione RAID, che danno un totale di 128 GB liberi per l'utente. Le altre chicche della configurazione hardware prevedono un modem integrato a 56k, una scheda di rete da 1 Gbps, quattro porte USB 2.0 e una presa firewire IEEE1394, più una scheda sonora Aureon 7.1, in grado di uscire su otto altoparlanti. In dotazione, però, ci viene dato un collaudato sistema di casse a 5.1 altoparlanti di Creative Labs, più che sufficiente per apprezzare la delicatezza del Dolby Surround con i DVD, e l'audio posizionale EAX con tutti i giochi che ne sono provvisti. Il case è piuttosto bello e fa la sua figura in salotto. Peccato però che il display al centro (che visualizza ora e temperatura del PC) resti costantemente acceso e che continui a cambiare colore. L'effetto non è propriamente serioso.

Windows XP è già installato, e l'unico cruccio è rappresentato dal fatto che non è ancora disponibile una versione preliminare di XP a 64 bit per l'utente finale, anche se Microsoft sta comunque correndo ai ripari. Questo ci costringe dunque a limitare pesantemente i nostri test a 64 bit, circoscrivendo la prova al parco software attuale. Come possiamo notare dai benchmark, le prestazioni del sistema sono davvero ottime coi giochi, anche perché la scheda FX5900 di cui è dotato è sicuramente veloce e competitiva. Per darvi un'idea della velocità raggiunta coi nostri soliti benchmark ludici, abbiamo smontato la scheda video e l'abbiamo piazzata sul nostro sistema di riferimento, eseguendo poi i test a 1024x768 con e senza filtri attivati. Il test più indicativo è ovviamente quello senza i filtri, visto che la scheda video ha bisogno di ricevere molti più dati da processore centrale, ma se siete dei fanatici dell'anisotropo e dell'antialiasing, potreste rimanere sorpresi: attivandoli, le prestazioni generali dei due sistemi diventano del tutto simili.

I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto il sistema di Frael con il nostro solito computer di prova da 3 GHz e, visto che nel bene e nel male le memorie sono dello stesso tipo, e così pure il disco rigido, ci siamo limitati a spostare all'occorrenza soltanto la scheda video. Ecco qua i risultati.



▲ A 1024x768 si nota subito la maggiore potenza dell'Athlon 64 3400+, che supera il Pentium 4 in tutti i test. Va detto, però, che se ci fosse stato di mezzo un Pentium 4 da 3,4 GHz gli esiti sarebbero stati un po' differenti...



▲ Attivando i filtri, e spostando quindi la mole di lavoro maggiore sulla scheda video, si nota come entrambi i processori diano bene o male gli stessi risultati, con un vantaggio leggero del P4 in due test.

HARDWARE

NEWS

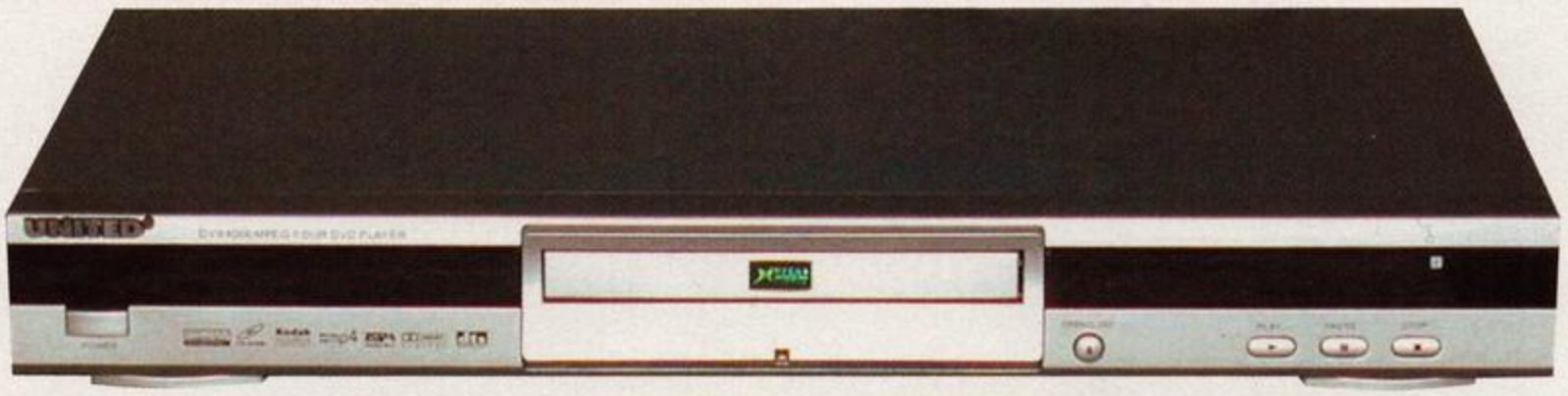
zione di overclock dinamico. Anche se le aziende che non hanno montato il famoso integrato stanno valutando di immettere sul mercato delle revisioni delle loro 9600 XT, i modelli già in commercio non potranno essere aggiornati.

PRESTAZIONI GRAFICHE AL TOP ANCHE SUI PORTATILI

Il chip video R360 di ATi approda finalmente sui computer portatili, consentendo anche a loro di raggiungere prestazioni di elevatissimo livello. Stranamente, il produttore canadese ha deciso di impiegare il "vecchio" nome 9700 per il suo nuovo processore mobile, ma il core del nuovo chipset (in codice M11) è proprio quello del Radeon 9600, con le dovute ottimizzazioni per il risparmio energetico. Le pipeline sono quattro invece di otto, e il nome 9700 è stato assunto proprio per distanziare le prestazioni di questa GPU da quelle del Radeon 9600 Mobile, già in circolazione da qualche tempo. La vera novità, comunque, è rappresentata dalla realizzazione del nuovo chip. M11 è realizzato con il tradizionale processo a 0.13 micron, ma per la prima volta in questo campo è stato fatto uso della tecnologia low-k, che permette di risolvere i problemi di crosstalk: se la costante k è alta, infatti, due "piste" percorse da

UNITED DVX4066

Questo lettore di DVD viene venduto ufficialmente a un prezzo variabile fra i 129 e i 149 euro, tuttavia non è raro trovarlo nei supermercati a 99 euro, in offerta. Visto il prezzo così basso rispetto alla media, verrebbe da chiedersi dove sia la fregatura e, in oltre due mesi di utilizzo, devo ammettere di non averla ancora trovata. Il DVX4066 è infatti in grado di leggere praticamente qualsiasi formato, dal DivX 4 in avanti, e non ha fatto storie con nessuno dei DVD che gli ho fatto "ingoiare". Anche l'aggiornamento del firmware, necessario per poter leggere senza problemi i filmati codificati col vecchio codec 3.11, è andato a buon fine al primo colpo. L'aggiornamento, fra l'altro, migliora nettamente la qualità video iniziale dei DivX che, sebbene sia già buona, è purtroppo un po' blocchettosa. In ogni caso, il DVX4066 si lascia alle spalle alcuni dei problemi più frustranti dei lettori concorrenti. È capace di avanzare e retrocedere velocemente (fino a 8x) con qualsiasi tipo di filmato, cosa che con i lettori Waitec e Kiss che avevamo provato in precedenza non era possibile, o lo era solo parzialmente. Dispiace che non sia comunque possibile avanzare "per blocchi", per esempio in frazioni di 10 minuti alla volta, il che sarebbe estremamente comodo laddove mancano i capitoli, tipici dei DVD. La risposta ai comandi è immediata, anche se la ricezione del telecomando a volte è un po' farraginosa. Lo stesso telecomando potrebbe essere sviluppato meglio, magari implementando tasti un po' più grandi e distanziati fra di loro. Per 99 euro comunque, non solo non ci possiamo lamentare, ma dobbiamo per forza ammettere che questo lettore è davvero eccezionale.



Produttore: United
Prezzo al pubblico: € 99,00 (IVA inclusa)

7	INSTALLAZIONE
7	INNOVAZIONE
9	PRESTAZIONI
9	COMPETITIVITÀ

\+ Legge praticamente qualsiasi cosa
\+ Comodo da usare e veloce nei comandi
− Qualità dell'immagine migliorabile

8

SAITEK P880

Il Saitek P880 è un joypad tradizionale, dalla forma simile a quella dei suoi colleghi per PlayStation, ed è dotato di due leve analogiche che funzionano esattamente alla stessa maniera dei controller Sony. Manca, tuttavia, qualsiasi tipo di force feedback ma, dobbiamo ammetterlo, non se ne sente affatto la mancanza. Comodissimo da impugnare, abbiamo provato questo pad con una vasta gamma di videogiochi e, sulla maggior parte di essi, non ha dato alcun problema di configurazione. Purtroppo, però, trovare un pad compatibile con tutto è pressoché impossibile, visto che su PC non esiste di fatto uno standard per questo genere di periferiche. Il software di configurazione, tuttavia, cerca di ovviare con la creazione dei profili, e fortunatamente si tratta di un'operazione davvero semplice da compiere. In una parola? Essenziale. Ha tutto quello che serve veramente, senza che gli manchi nulla. Ma è anche vero che questo può essere un boomerang per chi è alla ricerca di qualcosa in più. Il che, con il Dual Action di Logitech piazzato esattamente sulla stessa fascia di prezzo, ne riduce di qualche punto la competitività. Considerato che per la stessa cifra si può avere il pad più blasonato del momento, con i tasti posizionati esattamente come la maggior parte dei programmatori li vorrebbero, perché uno dovrebbe acquistare questo?

Produttore: Saitek
Prezzo al pubblico: € 29,00 (IVA inclusa)

8	INSTALLAZIONE
5	INNOVAZIONE
8	PRESTAZIONI
6	COMPETITIVITÀ

\+ Ha tutto quello che serve...
− ...e nient'altro!

6

un segnale elettrico arrivano a interferire tra di loro, il tutto, nonostante un aumento sensibile delle frequenze.

ATI RILANCIA LE SUE SOLUZIONI ON-BOARD

Dopo averle lanciate un po' in sordina, ATi torna a scommettere sulle sue soluzioni grafiche integrate su scheda madre, e con il chip IGP9100 va a fare una spietata concorrenza al chip nForce 2 IGP di nVidia, che nelle sue versioni più recenti è assimilabile a una GeForce 4 MX 420 con in più il decoding hardware MPEG2. L'IGP9100 monta anche lui un decoder hardware compatibile con i formati MPEG2, DVD, DTV e HDTV, rendendo quindi più semplice e veloce l'inserimento di un sintonizzatore e la visualizzazione della TV digitale e la riproduzione dei DVD. Inoltre, tramite la tecnologia Surround Vision, è possibile estendere il contenuto del desktop su ben tre schermi, a patto però di montare anche una scheda video ATi Radeon con doppia uscita video sullo slot AGP. Sul fronte dei giochi è garantita la compatibilità con DirectX 8.1 ed è possibile usare i pixel shader 1.4. Insomma, in parole povere, chi compra una scheda madre con questo chip integrato, è come se avesse anche una ancora verde Radeon 8500, il che, sicuramente, consente almeno di giocare decentemente coi titoli più recenti.

NEWS

Modding Zone

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

Questo mese diamo spazio, oltre alle solite delizie illuminate o fluorescenti, anche a un aggeggio di fondamentale importanza per mantenere acceso tutto il ben di dio che vogliamo mettere nel case. Come sempre vi ricordo il significato delle voci della pagella: Funzionalità (quanto serve, effettivamente, e come svolge il proprio dovere); Installazione (quanti insulti devo tirare prima di vederlo funzionare. Meno ne tiro e più si alza il voto) e Cool Factor (tamarraggine intrinseca dell'oggetto).

TECHSOLO TP-500W

Distributore: Techsolo
Prezzo al pubblico: € 50,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 8
INSTALLAZIONE 8
COOL FACTOR 8

8

Siamo tutti d'accordo che l'anima del modding è la fantasia, e che la fantasia è luce . Su questo non ci piove. Però va anche detto che la luce costa, soprattutto in termini di energia elettrica. E quando ci rendiamo conto che il nostro alimentatore da 350W non ce la fa proprio più a sopportare il carico di scheda madre, processore, scheda video, disco fisso primario, disco secondario, CD-ROM, masterizzatore DVD, neon, ventoline illuminate e ventoloni fantozziani al seguito, ci tocca arrenderci all'evidenza: o cambiamo alimentatore, o il sistema diventerà necessariamente instabile. Così, quando abbiamo visto questo "power supply" di Techsolo, ce ne siamo subito innamorati. Perché? Innanzitutto per un motivo: è bellissimo da vedere. Non è uno di quegli alimentatori terribili in latta opaca, ma è lucido e riflette le immagini come uno specchio. Già questo gli è valso il biglietto d'ingresso nel nostro sistema di riferimento, ma naturalmente i pregi non si fermano qui: fa il suo dovere nel migliore dei modi, erogando potenza sufficiente sia durante il normale funzionamento del computer, sia nei momenti di maggiore stress, facilitando operazioni come l'overclock che, spesso e volentieri, vanno a braccetto col modding. Dall'alimentatore escono ben sei connettori Molex (CD-ROM, dischi IDE), due connettori per floppy e un connettore Serial-ATA. Certo, visto che l'adozione di questo nuovo standard sta prendendo piede più velocemente del previsto, forse sarebbe stato il caso di metterne a disposizione due, ma non dimentichiamoci che per usare un Molex con un disco S-ATA è sufficiente un adattatore (e se ne trovano parecchi in giro). Bello da vedere e da usare, farà molto felice la compagnia di approvvigionamento elettrico, ma del resto mantenere in vita tutte quelle luci e tutte quelle ventole ha pur sempre un costo, o no?

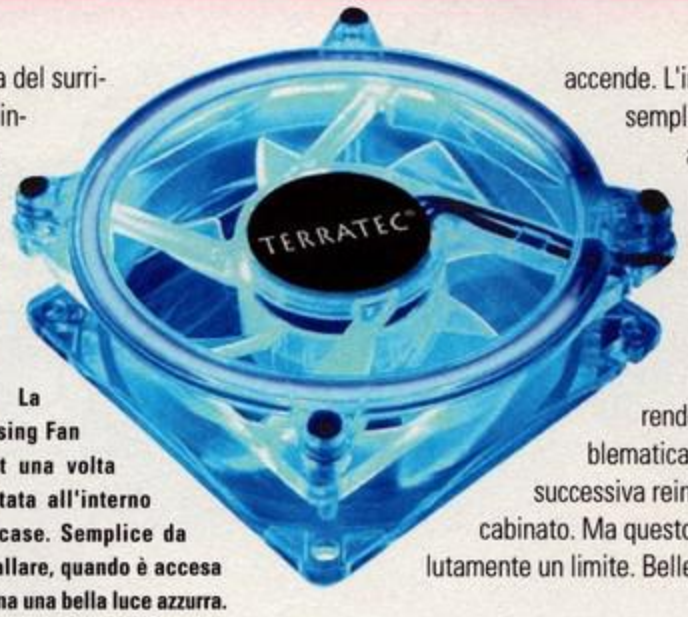
MYSTIFY IT! HOUSING FAN LIGHT

Distributore: Terratec
Prezzo al pubblico: € 20,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 7
INSTALLAZIONE 7
COOL FACTOR 8

7

Ci sono due approcci diversi per risolvere il problema del surriscaldamento. Il primo, silenziosissimo, consiste nell'installazione di un costoso sistema di raffreddamento a liquido. Il secondo, invece, fa un rumore terrificante ma, per qualcuno, costituisce uno degli aspetti più belli dell'informatica moderna: la sovrappopolazione di ventole all'interno del computer. Da sole, però, le ventole non sono belle da vedere, e così qualcuno ha pensato di illuminarle. Queste, signori, sono delle magnifiche ventoline dotate di un neon circolare azzurro che, in cambio di un po' di corrente da parte dell'alimentatore, illuminano il PC tutte le volte che lo si accende. L'installazione è semplice, basta fissarle agli appositi sostegni ormai presenti sul retro di tutti i case di questo mondo, e una volta installate, il filetto delle viti rosicchia la plastica del supporto, rendendo quindi un po' problematica la loro rimozione e successiva reinstallazione su un altro cabinato. Ma questo non rappresenta assolutamente un limite. Belle.



▲ **La Housing Fan Light una volta montata all'interno del case. Semplice da installare, quando è accesa emana una bella luce azzurra.**

FLOPPY CABLE 45CM BLUE

Distributore: Terratec
Prezzo al pubblico: € 10,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 7
INSTALLAZIONE 7
COOL FACTOR 5

5

Negli ultimi mesi abbiamo visto un'incredibile diffusione dei cavi IDE e Floppy a sezione sferica, indubbiamente più comodi da usare e più belli da vedere rispetto ai tradizionali cavi a piattina che, diciamolo, oltre a essere così brutti avevano anche il pessimo difetto di limitare la circolazione dell'aria nel case, un vero e proprio affronto per le dodici ventole che abbiamo inserito nel nostro scatolotto! Così, l'uso di cavi a sezione sferica per il collegamento delle periferiche è diventato la regola numero due per il modder provetto (la prima non la diciamo, se no scateniamo le ire dell'intera categoria...), e se il cavo in questione ha qualcosa di particolare, per esempio una spirale fluorescente, ancora meglio. Ecco, proprio quest'ultimo passaggio ci costringe a dare un voto così basso a questo cavo. Non è fluorescente. Non si illumina. Non nasconde nessun effetto ottico particolare, ma serve solo a svolgere adeguatamente il suo lavoro: trasportare i dati da e verso il floppy. Se non è il cool factor che ci interessa, va benissimo. Ma se intendiamo dare un aspetto un po' "avanti" al nostro computer, dobbiamo necessariamente cercare qualche alternativa.

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Replay

Bentrovati, cari lettori. Questo mese torniamo indietro nel tempo, occupandoci del caro, vecchio e mai dimenticato Nintendo Entertainment System, meglio conosciuto come NES. Per quanto riguarda le recensioni, troviamo Red Robin e Demon's Crest. Ve li ricordate?

FOCUS

IL NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo Entertainment System è il nome completo della console 8-bit conosciuta dagli appassionati come NES, o più semplicemente Nintendo. È una delle piattaforme più vendute e amate di ogni tempo, e ha tenuto banco per gran parte degli anni '80 e per il primo scorcio dei '90.
Il NES nacque nel 1983, prodotto dalla stessa Nintendo che lo lanciò con il nome di Famicom, contrazione del più esteso appellativo Family Computer. La grande N intendeva mettersi in diretta concorrenza con l'Atari, allora dominatrice del mercato delle console, dando un taglio molto professionale al suo prodotto, nel tentativo di attirare il maggior numero possibile di appassionati.
Questa strategia funzionò molto bene in Giappone, patria natia del NES, dove l'8-bit si impose subito all'attenzione del pubblico, ottenendo ottimi riscontri di vendita.
Incoraggiata da tanto successo la Nintendo tentò di esportare la sua creatura sul mercato statunitense: nel 1985 il NES sbarcò a New York, correlato da alcune periferiche innovative, che avevano il compito di rendere più appetibile la console agli occhi degli appassionati. Anche qui, dopo un periodo di iniziali difficoltà, la piattaforma si affermò, commercializzata dalla Wonderland per conto della Nintendo stessa. Nel 1986 il NES venne importato in Europa, e un anno dopo in Italia, sempre per mano della stessa Wonderland.

Tuttavia, la casa di distribuzione statunitense fallì nel giro di qualche mese e venne rilevata dalla Mattel: l'8-bit era passato quasi inosservato nei primi mesi di commercializzazione nel nostro paese, così la Mattel stessa decise di aumentare il battage pubblicitario coinvolgendo personaggi famosi nei propri spot e di importare un grosso numero di nuovi titoli che spingessero una maggior quantità di utenti italiani all'acquisto della console. In questo periodo vennero commercializzati nella nostrana penisola una serie di giochi che fecero la fortuna del NES, che si aggiunsero al già gettonatissimo Super Mario Bros, venduto in bundle con la console stessa; tra questi, meritano almeno una menzione capolavori come Zelda, Parodius o Super Punch Out.
Nonostante l'aggressivo marketing il NES non riuscì a replicare in Italia il successo ottenuto negli Stati Uniti e in Giappone; tuttavia, continuò a essere prodotto e supportato fino al 1994.
Naturalmente, oggi molti emulatori ci consentono di rivivere sui nostri PC le gesta di questa mitica console: tra tutti, mi sento di consigliarvi il RockNES (http://rocknes.kinox.org/) e il VirtuaNes (http://virtuanes.s1.xrea.com:8080/).

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

JUNGLE KING

SOFTWARE HOUSE: Elettronolo
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: MAME

Durante gli anni '80 una delle poche ditte italiane cimentatesi coi coin-op fu la Elettronolo. Questo mese prendiamo in esame il suo Red Robin, platform datato 1986 (ma l'hardware usato è quello di Galaxian, risalente al 1979!). Il nostro compito è quello di guidare quello che è evidentemente un Puffo travestito da Zorro, il cui scopo è aggirarsi per tre livelli, raccogliendo i tesori sparsi lungo gli stessi. Nel nostro peregrinare, non avendo armi a disposizione, dovremo stare attenti a non toccare teschi, avvoltoi e quant'altro si muova (pena la morte istantanea), a meno di impugnare il nostro amato tricolore che ci assicura un periodo di temporanea invulnerabilità. È fondamentale raccogliere TUTTI i tesori, altrimenti non sarà possibile passare al livello successivo. Tecnicamente Red Robin non è malaccio e la realizzazione non è eccelsa ma nemmeno orripilante: il problema peggiore è la ripetitività del gameplay e soprattutto l'esiguo numero di livelli. A ogni modo, si tratta di un piccolo cimelio nostrano che vale senz'altro la pena di essere provato.

Vasco "Vaz" Serafini (www.emuitalia.com/mamend)

DEMON'S CREST

SOFTWARE HOUSE: Capcom
PIATTAFORMA: Supernintendo
EMULATORE RICHIESTO: Snes9x , Zsnes , Sneese

Ricordate Ghosts'n Goblins, quel capolavoro della CAPtive COMmunications in cui Arthur, il cavaliere senza macchia né paura rimaneva sistematicamente in mutande a combattere zombie e spiritelli vari? Bene, tra i tanti nemici bisognava affrontare anche dei gargoyle, tra cui uno rosso parecchio rompiscatole, lo stesso demonietto aggiornato e riveduto in SNK Vs. Capcom.: lo stesso adorabile uccellaccio è il protagonista della nostra avventura in Demon's Crest.
Trattasi di un platform piuttosto classico nel gameplay, ma l'eccellente character design, la grafica ben realizzata e una realizzazione tecnica sopra le righe lo elevano dalla massa. Parlando di grafica non si può non menzionare il particolare sistema di scelta dei livelli, realizzato con grafica "tridimensionale" grazie al Mode7. Durante il gioco il demone che impersoneremo avrà modo di aumentare le sue caratteristiche e di cambiare il suo aspetto e peculiarità grazie alle pietre magiche di cui si parla nella evocativa introduzione, il che offre una limitata dose di strategia, incrementata anche dal sistema di acquisto di power up vari. Belle le musiche e adeguati gli effetti audio. Demon's Crest merita un'occhiata più che attenta da parte del giocatore medio.

Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)

FragZone

Matteo Lorenzetti elvin@xenia.it

Dopo due mesi di trincea e di battaglie all'ultimo frag, la guerra sui server Internavigare per la TGM CUP di Medal Of Honor: Allied Assault è giunta al termine e ha visto la consegna della medaglia d'oro al clan Agony+Realm! Si chiude così un evento, ma se ne apre immediatamente un altro: infatti, il mese di Marzo vede l'avvio del TGM The Frozen Throne Duel, una competizione dedicata al capolavoro Blizzard ove i migliori giocatori italiani non mancheranno di lasciare una bella scia di cadaveri per le lande desolate di Battlenet!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Appassionato di strategici in tempo reale? Un nuovo evento ti aspetta nella FragZone di TGM Online!

TGM MOH CUP + TFT DUEL

A cura di Alessandro "Mor3bloodz" Salvador - More@Xenia.it - Filippo "Braga" Franceschetto (Braga@xenia.it)

in collaborazione con

Logitech

TEAM MATRIX e-SPORTS COMMUNITY

Internavigare Internet & games

Il torneo TGM MOH Cup è stato organizzato e ideato dalla TMI Events Division, nelle persone di Mor3bl00dz e M. Bragadin e si è concretizzato in una splendida competizione alla quale hanno partecipato quasi tutti i clan italiani (e con grande sorpresa, anche stranieri), per un totale di oltre duecentoquaranta iscritti. Dopo aver dimostrato grande abilità tattica, a conquistare dunque il primo premio e un server di gioco per un anno (messo in palio da Internavigare) sono gli Agony+Realm, clan storico di Medal of Honor giunto in finale senza mai perdere un incontro. Gli A+R sono stati seguiti a ruota dai neo possessori di cinque precisissimi mouse MX500 di Logitech: d'ora in poi, verranno smanacciati amabilmente dai CsC (Cain's Shot Clan), che ancora una volta hanno dimostrato di saperle suonare senza ritegno a tutti i clan avversari trovati sulla propria strada, eccezion fatta per gli A+R. Al terzo posto si piazza invece il Team Matrix: nonostante lo scarso tempo a disposizione per gli allenamenti, causa supervisione delle varie fasi dell'evento, il clan è riuscito ad appendere nel proprio armadio le coloratissime magliette targate TGM Style.
Un doveroso ringraziamento per la disponibilità e per la costanza nel supporto a -=CsC=- Ara.!, -=CsC=- Aldaris (cin cin!) e IIg Bozzawa alias Paolo Torrioni; inoltre, non possiamo inoltre trascurare Skyworld (alias Marco Pirzio Biroli), nel ruolo di giudice super partes!
La TGM CUP si è dunque rivelata un'irripetibile occasione per rinsaldare i rapporti della community italiana di MOH: AA (che risentiva da troppo tempo della mancanza di competizioni di rilievo) e ha permesso di stabilire una classifica attendibile dei migliori clan italiani. Il livello si è sensibilmente alzato, confermato dalle ottime prestazioni di squadre come Ringhio o Roma: seppur non esperte come le finaliste, queste ultime hanno dimostrato ottime skill personali e buona coordinazione di gruppo. Da citare anche le prove di clan menomati come i BN Reloaded o la Sqalfa (abituati a giocare in modalità TDM), in grado di onorare la competizione fino in fondo assieme a tutti gli altri team che con la loro presenza hanno animato questa coppa, rendendola di fatto "l'evento" di MoH in Italia.
A questo punto si può parlare di canto del cigno per il capolavoro dei 2015, che ha saputo resistere alle critiche dei detrattori per oltre due

Ecco gli A+R dal vivo in una recente foto scattata all'ultimo SmaulLP!

In posa per una foto di gruppo dei finalisti: in piedi gli alleati A+R, in ginocchio i CSC nei panni della Wermacht germanica.

GG INTERNAVIGARE!

Quando abbiamo progettato l'evento TGM MOH Cup, avevamo in mente una manifestazione in grande stile: sedici team sarebbero stati il segno tangibile del "fascino" che MOHAA continua a esercitare sui netgamer italiani. Consci della difficoltà nel gestire tanti giocatori, ci siamo messi alla ricerca di un GSP che oltre a fornirci buoni server di gioco avesse la peculiarità di sapersi adattare alle nostre esigenze in maniera dinamica. I risultati hanno confermato l'ottima scelta che è stata fatta con Internavigare, e tutto è andato oltre le nostre più rosee aspettative: i sedici team sono diventati ben presto ventiquattro e Internavigare, senza battere ciglio, ha messo a disposizione quattro server anziché solo due come inizialmente pattuito. A quel punto, non ci siamo stupiti poi così tanto (si fa per dire) quando i nostri partner ci hanno comunicato l'intenzione di offrire come premio al clan vincitore un anno intero (!) di server rent.
Tutta questa disponibilità, già di per se encomiabile, è stata accompagnata dalle eccellenti prestazioni delle istanze di gioco che, tranne in rare occasioni, si sono rivelate all'altezza dei migliori server italiani. Inoltre, il supporto di Internavigare alla community di MOH non si è inoltre esaurito con la fine del torneo: infatti, i server TGM di Medal sono ora a disposizione di tutti coloro che desiderano scoprire il multiplayer di questo piccolo capolavoro.

anni e mezzo, ed è stato palese vittima di uno scarso supporto da parte di Electronic Arts. Ora, parte della community delusa dal Multiplayer di Call of Duty è in trepidante attesa per Medal Of Honor: Pacific Assault, sul quale avremmo già potuto mettere le nostre manacce, non fosse stato per la decisione di EA di posticipare l'uscita del prodotto. Ora, gettiamo il cuore oltre l'ostacolo e diamo fuoco alle polveri per i tornei che The Games Machine ha intenzione di realizzare per il 2004: il prossimo appuntamento è per l'imminente mese di marzo, con un evento di ampio respiro dedicato a Warcraft III: The Frozen Throne, di cui parliamo (guarda caso) nel paragrafo successivo!

La copertura e la coordinazione sono stati fondamentali per il teamplay; questi Alleati stanno tentando di farsi strada all'interno di una stazione tedesca per far saltare una temibile V2!

TGM THE FROZEN THRONE DUEL

The Games Machine, in collaborazione con la ITMI Events Division (che per questa occasione sarà composta dal quartetto NeO-Lonetear, aggiuntosi al duo More-Braga), è lieta di annunciare l'organizzazione di un altro evento multiplayer sull'onda delle fortunate manifestazioni di MOH: AA e AvP2. Dopo avervi detto di tenere giù la testa in una foxhole della Seconda Guerra Mondiale, dopo avervi fatto finire le munizioni del

fucile a impulsi questa è la volta dei campi infuocati di NorthRend, ove a darsi battaglia all'ultimo colpo di mannaia saranno i netgamer di Warcraft III: The Frozen Throne, ultimo strategico in tempo reale nato in casa Blizzard.

Ai nastri di partenza saranno presenti giocatori provenienti dai maggiori clan italiani, nonché i migliori freeplayer del mondo di BattleNet; presente anche la telecronaca delle partite più importanti, grazie alla banda messa a disposizione da Internavigare. Tutti coloro che lo vorranno potranno comunque partecipare e, chissà, diventare magari outsider di lusso per una manifestazione che promette scintille, considerando il fantastico premio messo in palio da Logitech che vede campeggiare in questa pagina.

Ecco il fantastico premio finale messo in palio da Logitech per il vincitore del TGM TFT DUEL! Si tratta di un impianto Z-5300 caratterizzato da un look clamoroso, certificazione THX e 280 Watt di potenza in configurazione 5.1. Le urla strazianti degli zombie che macellerete non saranno mai state così realistiche...

Alcune brevi anticipazioni sulle modalità di svolgimento: il torneo sarà giocato su BattleNet nel normale server di gioco messo a disposizione dalla Blizzard. La formula prescelta è quella della preselezione di sedici top player attraverso la collaudata formula dei tornei all'italiana. Una volta terminata la prima fase di "qualificazione", ogni passo falso potrà decidere la fine dei sogni di gloria o la continuazione su una strada sempre più impervia per poter raggiungere l'Olimpo. Il regolamento e maggiori informazioni su iscrizioni, premi e tempi del torneo saranno online a partire da lunedì 23 Febbraio nell'apposita sezione della FragZone di TGM Online, reperibile a questo indirizzo: http://www.tgmonline.it/fragzone/tft. Sul sito verrà aperto anche un forum in cui soddisfare ogni vostra curiosità.

Lo statico mondo degli strategici in tempo reale verrà dunque sconvolto dal terremoto di quest'iniziativa, che ci auguriamo potrà rivelarsi vincente come quelle organizzate fino a oggi!

Un dolce Demon Hunter con le sue guardie del corpo: argomentare amabilmente non è la loro specialità...

CLASSIFICHE FINALI

Ecco il roster finale dell'evento, con i nomi di tutti i membri dei primi tre clan classificati!

1° Classificato: Agony+Realm (http://www.agonyrealm.com)
[A+R] TaVo, aka Stefano "perché io valgo" Tavoletti
[A+R] Side, aka David De Lucia
[A+R] Jimmy, aka Christian Andriollo
[A+R] AlienArmy, aka Filippo Mandelli
[A+R] Cvision, aka Roberto Villa
[A+R] DangerZone, aka Davide Spinetti
[A+R] Mato, aka Matteo Ferretto
[A+R] Tabaus, aka Nicola Vernocchi
[A+R] Solid, aka Andrea Zaffina
[A+R] Hannibal, aka Armando Capriulo
[A+R] Lastangel, aka Federico Mandelli (squalificato nelle fasi finali)

2° Classificato Cain's Shot Clan (http://www.cainshotclan.it)
-=CsC=- [Quinzinho], aka Andrea Rosadini
-=CsC=- [Nocturne], aka Claudio Vischetti
-=CsC=- [Pugno], aka Emanuele Bagnoli
-=CsC=- [Ara.I], aka Alberto Forte
-=CsC=- [Aldaris], aka Giovanni Moioli
-=CsC=- [LoPyX], aka Lorenzo Meregalli
-=CsC=- [Hartman] aka Tiziano Braico

3° Classificato TeaM MatriX (http://www.teammatrix.it)
|TM|>M.Bragadin<|, aka Filippo Franceschetto
|TM|>Teorone<|, aka Matteo Zuccali
|TM|>Mor3bl00dz<|, aka Alessandro Salvador
|TM|>C!auz<|, aka Luca Galante
|TM|>Mapaso<|, aka Paolo Masieri
|TM|>B][SKO<|, aka Mirko Polindi
|TM|>evil[levy]<|, aka Levente Kovacs
|TM|>COPPO<|, aka Andrea Coppolecchia
|TM|>Gatt@Melat@<|, aka Fernando Tegon
|TM|>Ale**ITA<|, aka Alessandro Iodice
|TM|>Sid<|, aka Andrea Lupo Pasinetti

FPS - SAS INTO THE LION'S DEN

In questi ultimi giorni si fa un gran parlare dello Special Air Service, sia per le missioni che i reparti speciali di Sua Maestà britannica stanno portando a termine di continuo negli scenari mediorientali, sia per la continua emergenza antiterrorismo di cui tutti siamo a conoscenza. Nel mondo dei videogiochi, difficilmente qualcuno si lascia scappare un'occasione del genere...

A dirla tutta, preferiremmo tutti dover parlare delle gesta dei reparti speciali della Regina solo riferendoci al contenuto di un videogioco, o perlomeno di un MOD: anche se così purtroppo non è, cercheremo di parlare di SAS Into The Lion's Den con uno spirito esclusivamente ludico. Si tratta di un add-on realizzato prendendo come base il motore grafico e il codice di Unreal Tournament 2003, nella fattispecie una modification orientata al teamplay in cui si trovano a scontrarsi due fazioni, i SAS e i cosiddetti Op For (abbreviazione di Opposing Forces); quest'ultimi corrispondono ai vari avversari che il reggimento ha fronteggiato nella sua ultradecennale carriera, e comprendono gruppi di terroristi, forze militari regolari o milizie più o meno disorganizzate sparse in giro per il mondo. Ogni fazione ha a disposizione il proprio armamento di armi moderne e tecnologiche, ma anche dei classici residuati delle armerie dell'Est europeo, solitamente in mano agli avversari del SAS. Il restyling grafico del MOD è abbastanza buono, considerato anche il fatto che si tratta di una beta appena rilasciata: ottime le armi, buone le skin dei personaggi, discrete le mappe su cui sarebbe buona cosa rivedere il posizionamento di alcune strutture al fine di equilibrarne il gameplay (alle volte eccessivamente a favore dei difensori). In quanto a giocabilità, infatti, il MOD non riserva particolari sorprese: tutte le mappe

Dopo aver piazzato 1345 panetti di C4 in tre anni di Counter-Strike, non vi dico la soddisfazione di usare il Semtex: d'accordo, l'effetto è lo stesso...

Notevoli i modelli dei SAS e degli OpFor, anche se i primi godono di un'attenzione al dettaglio sicuramente maggiore.

incluse nella modification riguardano missioni che vedono protagonisti i nostri soldati scelti alle prese con situazioni assolutamente spinose. Le modalità previste per gli scontri online sono due: per quanto riguarda il Team Deathmatch non credo servano ulteriori spiegazioni, mentre decisamente più interessante è la modalità Sabotage, evoluzione della famosa Defuse resa celebre da Counter-Strike. Tuttavia, a differenza di questa, gli attaccanti (che pos-

Molto bella l'illuminazione dinamica della scena, merito del motore di UT 2003. In alcune missioni la discrezione favorita dalle tenebre è un requisito essenziale.

sono essere SAS e OpFor indifferentemente) devono piazzare delle cariche di esplosivo Semtex o C4 su una serie di bersagli multipli, e farli saltare tutti in aria per aggiudicarsi il round: si tratta di un'operazione non facile, visto che gli obbiettivi sono sempre almeno tre. È necessario dunque un ottimo gioco di squadra da parte degli attaccanti per portare un uomo tutto intero in vista dell'obbiettivo. Il respawn rende questo genere di partite una vera e propria guerra di nervi, e devo ammettere di aver assistito a scontri online decisamente interessanti su alcune

TITOLO	SAS INTO THE LION'S DEN
GIOCO	UNREAL TOURNAMENT 2003
GENERE	PICCOLI SAS CRESCONO
SITO	http://sas.jolt.co.uk

PRO

+ Graficamente buono, considerando lo stato dei lavori
+ Armi ben fatte
+ Scontri piuttosto adrenalinici

CONTRO

- Solito cliché terroristi vs. forze speciali
- Parecchi bachi dovuti alla gioventù
- Una sola modalità interessante

delle mappe meglio realizzate. Gli scenari sono veramente numerosi (una quindicina) e comprendono sia spazi aperti che ambienti urbani; chi gioca online ha già mostrato le sue preferenze e su alcuni server il mapcycle comprende già la rotazione fissa di alcuni scenari standard. Tirando le conclusioni, occorre considerare la natura di versione beta di questa modification: seppur ben confezionata, non propone innovazioni di particolari in grado di elevarla sopra la massa di titoli originali con modalità analoghe, o in competizione con un vasto stuolo di MOD simili (capeggiati da Counter-Strike). In futuro, però, e con la sicura aggiunta di nuove modalità, potrebbe essere un prodotto in grado di farsi ampiamente rispettare...

RTS/FPS - EMPIRES

Non si ferma l'uscita di MOD per Battlefield 1942: negli ultimi mesi, la palma delle modification più importanti spetta infatti al simulatore di battaglia di Electronic Arts. Stavolta, però, non si parla solo di First Person Shooter...

L'ultima occasione in cui ci siamo ritrovati a parlare di un MOD ibrido per quanto riguarda il genere trattato risale a oltre un anno fa, in occasione di quella stupenda modification per Half-Life chiamata Natural Selection: non si trattava solamente di scontri all'ultimo sangue contro un'orda di alieni famelici, ma anche di strategia in tempo reale, grazie alla gestione delle risorse e al controllo del posizionamento delle unità da combattimento (introdotti dalla figura del supervisore del team). Ebbene, la stessa idea è stata ripresa dai creatori di Empires, ovvero quella di creare la figura di un comandante in grado non solo di coordinare i movimenti delle truppe, ma anche di amministrare la raccolta e l'investimento delle risorse finalizzati alla produzione di unità e edifici. Il graduato in questione si trova all'interno di un tank posizionato nelle retrovie della battaglia, e da lì ha il compito di gestire al meglio la situazione. La seconda caratteristica basilare di questo MOD rispetto al gameplay originale di Battlefield 1942 riguarda la creazione di un'intera catena costruttiva, volta a comporre i punti chiave della base che si sta edificando: avremo dunque raffinerie per l'estrazione delle risorse, fabbriche automatizzate per la costruzione di veicoli, edifici per la produzione di truppe, strutture per il loro rifornimento e soprattutto la collocazione del loro punto di respawn. I giocatori di Battlefield 1942 sanno benissimo che la conquista dei punti di controllo è finalizzata a ottenere un punto di rinascita delle truppe il più possibile vicino alle zone calde della battaglia: in Empires il concetto viene stravolto, poiché il giocatore è costretto a edificare e difendere i propri bunker proprio nel bel mezzo della battaglia. Se vengono persi tutti, o il tank del comandante viene distrutto, è game over. I veicoli che ciascuna fazione è in grado di sfornare sono circa una decina, e comprendono trasporti a terra, aerei e veicoli da combattimento (vedi box) fortemente caratterizzati, anche se identici per entrambi gli schieramenti. Ciò dà la possibilità di percorrere vaste zone della mappa, sia ai comandi di un veicolo che dietro una mitragliatrice montata sullo stesso. La stessa varietà vale anche per gli edifici, con una nota particolare per le raffinerie (unico mezzo estrattivo in grado di produrre denaro da investire nella produzione bellica), e tutta una serie di strutture difensive che formano la parte principale del vostro insediamento, in particolare le torrette automatiche.

Una visuale di un insediamento in cima a una collina: notate le torrette a protezione delle strutture.

La schermata a disposizione del comandante, da cui è possibile gestire costruzioni e assalti.

Empires rappresenta un'incredibile innovazione nel mondo dei titoli multigiocatore: vedere due fazioni da sedici giocatori ciascuna scontrarsi sotto la supervisione di un comandante in grado di gestire in tempo reale la situazione è una cosa che fino a oggi nessun server aveva mai visto. Trattandosi della Beta 1, le premesse per un capolavoro assoluto ci sono veramente tutte...

Ecco un gruppetto di carne da cannone pronta a immolarsi per la causa: "Cosa sarà mai" - direte voi - "tanto c'è il respawn"...

COSA PILOTIAMO OGGI?

Ecco una veloce carrellata dei veicoli disponibili in Empires: il computo totale arriva a oltre una dozzina.

L'Armoured Personnel Carrier (APC) è il veicolo principale dedicato al trasporto delle truppe nelle zone calde della mappa: è piuttosto vulnerabile e deve essere protetto adeguatamente.

I carri armati sono indispensabili come supporto alla fanteria di terra nel momento in cui occorre espugnare strutture ben difese: ne esistono tre versioni, oltre alla variante antiaerea.

Il mezzo semovente d'artiglieria ha la caratteristica di poter colpire bersagli dalla lunga distanza: assolutamente letale e da eliminare molto rapidamente se lo avete contro!

Se non temete i nugoli di torrette e volete attaccare dall'alto, ecco il fighter che fa per voi: piccolo, veloce e letale per la fanteria appiedata...

...ma poco efficace per i bersagli più tosti: per quelli serve un bel bombardiere come questo!

TITOLO	EMPIRES
GIOCO	BATTLEFIELD 1942
GENERE	CHI COMANDA QUI?
SITO	http://www.empiresmod.com/

PRO

+ Incredibile commistione di sparatutto e strategia
+ Un'intera catena produttiva di edifici e veicoli
+ Tecnicamente notevole

CONTRO

- Supporto server incerto
- Da rivedere il bilanciamento di alcune unità

RPG - RAGNAROK ONLINE.

Il panorama dei giochi di ruolo online ambientati in mondi persistenti è sempre più vasto. Molti titoli di elevato valore sono già usciti e altri ancora più promettenti vedranno la luce nel prossimo futuro. Ragnarok in occidente non è molto conosciuto, ed è più che meritevole di un degno un approfondimento!

A cura di Antonio Colucci

In collaborazione con

Ragnarok Online è il gioco adatto per chi ama unire lo stile Manga nella rappresentazione grafica al gameplay occidentale proprio dei MMORPG più diffusi. A una prima occhiata, vedendo quei personaggi disegnati in pieno stile giapponese, si può pensare a un prodotto sulla falsariga di Final Fantasy, ma non appena s'inizia a giocare tutti i dubbi svaniscono; a differenza di molti altri MMORPG, Ragnarok cerca di cambiare l'approccio al classico stile fantasy e per certi versi ci riesce, nonostante qualche incertezza.

La piazza di Prontera, punto di ritrovo per molti giocatori: questo è il centro nevralgico per dare il via alla formazione dei party in gioco.

Come sempre in questo genere di giochi occorre molta pazienza per arrivare a ottenere buoni risultati, e se anche all'inizio il gameplay può risultare piuttosto frustrante, con il passare del tempo e l'aumentare dell'esperienza emergono tutti i suoi lati positivi riescono ad emergere.
La prima cosa da fare quando si crea un personaggio è decidere la sua caratterizzazione estetica: da questo punto di vista, il gioco non offre molte possibilità in fatto di personalizzazione, ma è comunque in linea con tutti gli altri prodotti legati alla cultura orientale. Dalla stessa schermata si possono distribuire i punti nelle varie caratteristiche (forza, agilità, vitalità ecc), in base al personaggio che si vuole creare. Una volta entrati nel mondo di gioco, salta immediatamente all'occhio l'aspetto grafico ibrido: gli sfondi sono tridimensionali, mentre i mostri, i personaggi giocanti e sono rappresentati da sprite bidimensionali. Questi ultimi sono disegnati molto bene, caratterizzati da un marcato stile nipponico e gradevolissimi da osservare anche per quanto riguarda le animazioni.

L'unico appunto da muovere in ambito grafico riguarda l'eccessivo salto stilistico rispetto dagli sfondi, ma anche questo è un elemento che contribuisce rendere particolare la grafica: sia le città che i modelli tridimensionali dei personaggi sono curati e molto dettagliati: in campo tridimensionale non siamo certo ai livelli di altre produzioni, ma nessuno potrà lamentarsi.
Come ben sappiamo, la grafica è forse l'ultimo parametro secondo cui giudicare un MMORPG, e di contenuti Ragnarok Online è letteralmente infarcito come un panzerotto alla crema, a partire dalla quantità di mostri da affrontare, oggetti ed equipaggiamento da raccogliere sino ai dungeon e alle locazioni da visitare, che vanno a comporre parecchie decine di migliaia di metri quadrati virtuali. Insomma, è raro ritrovarsi a uccidere sempre gli stessi avversari, dato che per ogni livello di difficoltà ce ne sono davvero tanti; l'unica pecca è una quantità discreta di vere quest, in quanto l'80% delle stesse presuppone la ricerca di qualche particolare oggetto da portare a un personaggio non giocante, che poi scambierà con qualcosa di raro e prezioso.

I mostri che attaccano per primi senza essere provocati sono i più pericolosi, soprattutto se in branco.

Il gameplay è ovviamente incentrato sul combattimento per guadagnare esperienza: i personaggi usano un sistema di avanzamento a livelli, anche se leggermente diverso dagli altri giochi. La progressione comprende due parametri: il primo è quello di base effettivo, in costante avanzamento a rappresentare l'esperienza del proprio alter ego; il secondo è il Job, ovvero il livello di abilità raggiunto nella professione che si deciderà di intraprendere. A differenza degli altri MMORPG, in Ragnarok si può cominciare a combattere già dopo aver distribuito i

RAGNAROK ONLINE SBARCA IN ITALIA

RO è presente in Italia con un sito (http://www.ragnarokitalia.it) dedicato alla Closed Beta della versione europea del gioco (quella che trovate in allegato all'edizione in DVD di TGM). Il sito è veramente ben fatto e contiene tutte le informazioni più recenti sull'evoluzione della versione europea di RO: oltre a questo, sono in continuo aggiornamento numerose guide sulle caratteristiche delle classi di personaggi e sul vastissimo mondo di gioco. Al termine della Closed Beta, infatti, dovrebbe divenire definitivamente operativo il server europeo in grado di soddisfare le esigenze dei giocatori di tutta l'area della CE.

Una delle numerose città presenti nel gioco: sono ricche di particolari visitabili e di occasioni per intraprendere nuove quest.

punti e aver creato il personaggio, senza dover scegliere subito una professione (anche se probabilmente l'avrete già decisa, poiché ovviamente alcune classi sono più indicate di altre in virtù delle caratteristiche di base).

Il livello del Job avanza più lentamente di quello base: appena entrati in gioco, sarete un personaggio di primo livello per quanto riguarda l'esperienza base, mentre come Job un novizio che deve ancora scegliere la sua via. Una volta giunti al decimo livello, potrete scegliere una delle professioni: Arciere, Guerriero, Accolito, Mercante, Ladro e Stregone. L'accesso alle classi è subordinato alla presenza di un Trainer, una sorta di istruttore che ci guiderà nell'apprendimento delle abilità di quella particolare classe. Una volta trovato il Trainer per la classe prescelta, si dovrà affrontare una piccola prova, al termine della quale si entrerà a fare parte del nuovo Job. Arrivati al quarantesimo livello, avremo la possibilità di scegliere un'ulteriore classe "avanzata", da scegliere tra Cavaliere, Monaco, Fabbro, Cacciatore e Assassino.
Come già accennato in precedenza, la quantità di oggetti, mostri, armi e via dicendo è decisamente elevata: i mezzi d'offesa si possono potenzia-

Una splendida vista dall'alto testimonia la bellezza di alcune locazioni e il gusto dei grafici nella ricerca di uno stile molto particolare.

re magicamente una volta trovati i giusti oggetti (lasciati da alcuni mostri), e per farlo è sufficiente recarsi dal personaggio non giocante che provvederà a farli crescere di potenziale. Il sistema che condiziona l'efficacia delle armi rispecchia fedelmente quello di molti altri titoli fantasy, grazie a un complesso insieme di bonus e immunità legati alle caratteristiche magiche dell'arma in questione.

Per far capire le emozioni dei personaggi il gioco fa ricorso ai classici emoticon: ne sono disponibili veramente tanti...

Per quanto riguarda il gameplay, la complessità offerta dalla modalità PVP (player vs player) è veramente elevata, pur senza rappresentare una novità assoluta per il genere. Il PvP comprende due modi principali per misurarsi con altri player: uno consiste nell'usare l'arena, che è una zona senza restrizioni in cui attaccare liberamente un altro giocatore; l'altro, invece, prevede la partecipazione alle Guild Wars, vere e proprie guerre di gilda basate su scontri campali e assalti ai castelli di gilde avversarie. Queste battaglie sono generalmente molto cruente, visto che per una Gilda la perdita di un castello è un evento piuttosto nefasto, ma sono anche più bilanciate rispetto alle scaramucce nell'arena, poiché vengono imposte alcune restrizioni sulle abilità utilizzabili.
Il mondo di Ragnarok è molto vasto e articolato in varie zone, rappresentate da una mappa suddivisa in sezioni. Ogni città ha le sue costruzioni

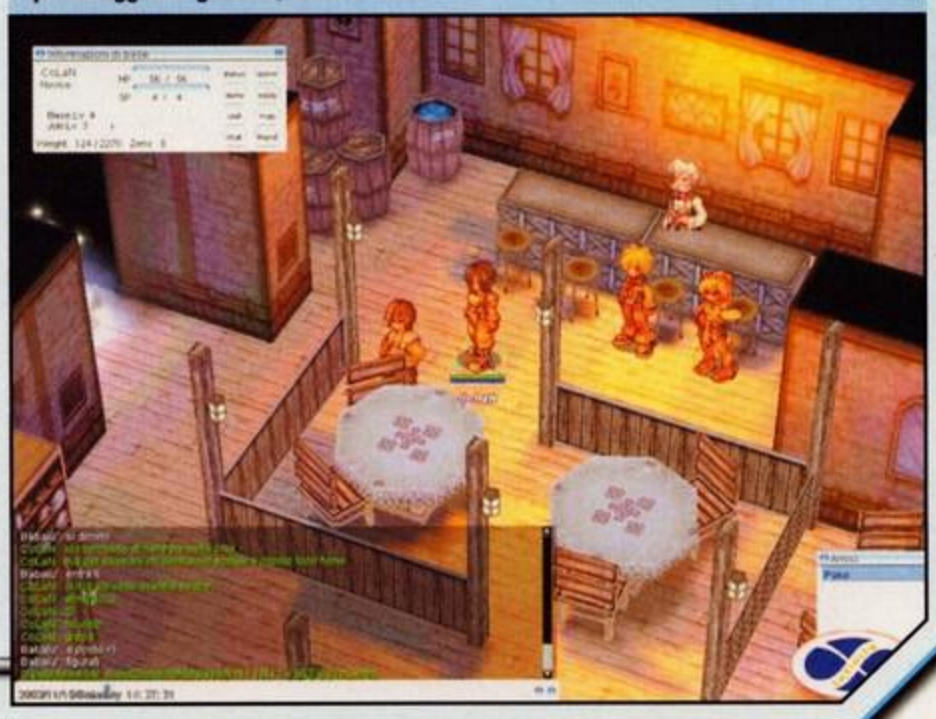
DOVE PUNTARE I VOSTRI BROWSER

Ecco alcuni link "internazionali" per approfondire la conoscenza del vasto mondo di Ragnarok:

http://www.ragnarokonline.com - Il sito ufficiale: viste le origini orientali del gioco è possibile fare conoscenza di molti giocatori giapponesi e coreani, ma è ovviamente richiesta un'ottima conoscenza dell'inglese.
http://www.merchantguild.net/~ragnamart - Ricco di informazioni, un vero e proprio punto di riferimento per gli appassionati.
http://www.roempire.com - Fansite ufficiale, anch'esso ricco di news aggiornate e di informazioni utili.
http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/game/12848.html - Una miriade di domande e risposte su Ragnarok
http://ragnarok.ogaming.com/ - Un altro sito dedicato a RO del network Ogaming

caratteristiche, cosa che invoglia a visitarle tutte: sulla strada, però, si potrebbe incorrere in qualche pericolo inatteso, come qualche mostro con seguaci alle calcagna, e se non si è giocatori di alto livello la morte è praticamente immediata. Questo aggiunge la giusta tensione all'esplorazione, almeno nei primi tempi, quando ancora non si conoscono a memoria le locazioni importanti. Per tutti coloro che amano il combattimento e l'ottimizzazione estrema delle statistiche e dell'equipaggiamento, Ragnarok è un'autentica manna dal cielo.
Stiamo dunque parlando di un prodotto atipico, soprattutto in virtù dell'atmosfera cartoon che riesce a dare un tocco di originalità al genere, anche se in fondo gli ingredienti sono gli stessi degli altri MMORPG. Chi cerca un gioco completamente fuori degli standard potrebbe rimanere deluso, ma la personalità e la profondità di RO, sono in ogni caso fuori discussione.

Anche gli edifici sono curati e ricchi di atmosfera: al loro interno abbondano molti personaggi non giocanti, amici e ostili.



DRIVING - DTM 2002

Dopo un'attesa durata più di un anno, è finalmente disponibile il DTM 2002 MOD per F1 Challenge '99-'02 creato dai German Sim Mod Foundation, un team d'appassionati interamente tedesco. Il lavoro svolto è senza dubbio eccezionale, anche se, dopo una così lunga gestazione, forse ci si aspettava qualcosa di più....

A cura di Fabio "Magnus" Magnani

In collaborazione con

L'installazione di DTM 2002 avviene in maniera semplice: ci troviamo di fronte a menu ben realizzati, accompagnati da una musica in sottofondo quanto mai azzeccata; possiamo così scegliere tra le dieci squadre che hanno corso nel Deutsche Tourenwagen Masters del 2002, alla guida di quattro bolidi come la Mercedes CLK 2002, Mercedes CLK 2001, Audi TT-R e Opel Astra V8 Coupé, emulando così le gesta di grandi campioni come Bernd Schneider, Jean Alesi, Karl Wendlinger e di altri ancora. La modellazione tridimensionale delle vetture è eccezionale, così come le texture e i riflessi utilizzati, tra i migliori visti finora in un MOD. Cotanta bellezza viene però controbilanciata da una notevole pesantezza e da qualche rallentamento a livello di frame rate una volta scesi in pista. Il tutto non sembra adeguatamente ottimizzato, come invece si è potuto constatare con l'ETCC dei RaceSims Revolution, sempre fluido nonostante l'elevatissimo dettaglio grafico. Per fare un paragone, con DTM si ha una perdita nell'ordine dei 10 FPS (in media) rispetto a 'ETCC, su un XP2400+ equipaggiato con una Radeon 9700PRO e 512 MB di RAM DDR 333 (con stesse impostazioni di risoluzione e profondità di colore)! Molto buona è la realizzazione dei cockpit, generalmente puliti e di facile utilizzo. Il comparto sonoro si presenta bene, anche se affetto da qualche bug (che sarà comunque risolto nella patch di prossima uscita): ottimi, invece, i suoni relativi a motore e cambio. Le piste a disposizione su cui possiamo cimentarci sono nove: il tracciato belga di Zolder, quelli tedeschi del Norisring (penalizzati da un fastidioso bug relativo all'IA che tende ad accarezzare un po' troppo vivacemente alcuni muri), Sachsenring, Nurburgring corto, Hockenheim corto e lungo, quello inglese di Donington, il tortuoso circuito olandese di Zandvoort e l'A1-Ring austriaco, tutti ottimamente realizzati (esclusi Hockenheim e l'A1-Ring, che sono quelli originari di F1 Challenge).

Ottima la cura riposta nei cockpit: tuttavia, il lavoro di Manamana dei Simbin è di ben altro spessore ...

Il modello dei danni è appena accennato, ma in caso di incidenti rovinosi si possono vedere le parti interne sotto il cofano: ecco motore e barra duomi mentre prendono il fresco.

Per quanto concerne la fisica delle vetture, il lavoro svolto dai GSMF non sembra molto approfondito, soprattutto nella gestione delle gomme e di altri parametri, che non convincono pienamente (freni e sospensioni su tutti); l'utilizzo del Tire Sampling e dell'Half Rate, due opzioni attivabili per avere una maggiore accuratezza sul comportamento dei mezzi, non risollevano di certo la situazione, anzi, contribuiscono ai rallentamenti del gioco in quanto viene richiesto alla CPU uno sforzo maggiore in termini di calcoli relativi alla telaistica delle vetture. In ogni caso, la sezione relativa al setup dell'auto si presenta completa, ma potrebbe risultare complicata per coloro che non hanno dimestichezza con la messa a punto di una vettura da gara. Un voto positivo va sicuramente all'IA, aggressiva al punto giusto e mai perfetta al 100% (non è raro vedere avversari che si sportellano e si sbattono fuori a vicenda). In definitiva, l'installazione di questo MOD è certamente consigliata a tutti gli appassionati di genere e non, a patto di disporre di un sistema abbastanza potente, altrimenti si rischia di rimanere frustrati dalla mancata fluidità del prodotto. Attendiamo fiduciosi una patch in grado di ottimizzare un MOD in ogni caso di grande qualità.

Vista l'ambientazione, il MOD è un vero e proprio autosalone di marche tedesche, Mercedes su tutte...

WORLD GT SERIES: IN GARAGE NON C'È PIÙ SPAZIO...

Nei prossimi mesi, un altro MOD sconvolgerà le vostre vite di piloti virtuali: i RaceSim Revolution, dopo aver ricevuto meritati complimenti da tutto il mondo della guida virtuale per il loro European Touring Car Championship MOD, hanno infatti iniziato a lavorare al World GT Series MOD. Quest'ultimo vi farà scendere in pista con bolidi a ruote coperte del calibro di Ferrari 550 Maranello, Ferrari 575M, Lamborghini Murcielago R-GT, BMW M3 GTR, Saleen S7-R, Viper GTS-R, Marcos Mantara LM600. Chevrolet Corvette C5-R, Porsche 996 Biturbo, Porsche 993 Biturbo, Porsche 996 GT3RS e Ferrari 360 Modena N-GT!

TITOLO	DTM 2002 MOD
GIOCO	F1 CHALLENGE 99-02
GENERE	MERCEDES IN GARAGE? QUANTE NE VUOI!
SITO	http://www.gsmf.tk/

PRO

+ Ottima grafica di telai e cockpit
+ Nove tracciati, di cui sette nuovissimi
+ Divertente anche contro l'intelligenza artificiale

CONTRO

- Alcuni bachi di programmazione
- Rallentamenti dovuti a scarsa ottimizzazione
- Fisica non molto curata

MMORPG – STAR WARS GALAXY

Mentre scriviamo questo articolo, i server di Star Wars Galaxies (SWG) stanno per essere aggiornati con una nuova patch. Seguiteci in questo affascinante viaggio, che vi svelerà i nuovi segreti dell'Impero...

In collaborazione con MMORPG Italia

A cura di Jasper (jasper@pflip.net)

Star Wars: Galaxy ha un sistema di aggiornamenti che prevede due grandi categorie, le major release (o "publish", che contiene aggiornamenti importanti, spesso radicali) e gli "hot fixes", patch minori che possono essere installate ogni giorno e che servono per eliminare bug, ritoccare caratteristiche o statistiche di oggetti, correzioni ortografiche e via dicendo.

La presente major release è la sesta: nelle precedenti abbiamo visto l'introduzione di veicoli guidabili, di animali sellabili e cavalcabili, di città di giocatori e di bilanciamento tra classi e razze. Questa sesta major introduce anch'essa alcuni cambiamenti sostanziali: niente di sconvolgente come nel passato, ma di certo tutto ciò rivela l'attenzione da parte degli sviluppatori per il miglioramento costante del prodotto. Questa caratteristica, oltre a essere una cosa comune a tutti i MMORPG, è l'elemento fondamentale per capire se SWG riuscirà a catturare l'attenzione dei suoi giocatori, conservando il suo successo (tipo DAOC o The Sims online), oppure cadrà nel pantano di nicchia, abbandonati dalla grande massa (non me ne vogliano gli appassionati, ma EVE ed "Earth & Beyond sono tra questi). Oltre ad alcune migliorie "cosmetiche", quali la possibilità di personalizzare il colore dei propri veicoli, alcuni diversi effetti visivi per droghe e attacchi, oppure migliorie generali all'interfaccia utente, con la presente patch saltano all'occhio due modifiche importanti: entrambe riguardano il tentativo (a volte con successo relativo) di rendere il gioco quanto più vicino a una rappresentazione del mondo fantastico di Star Wars.

Possibilità di personalizzare I propri veicoli.

IMPERIAL CRACKDOWN

I giocatori di SWG possono decidere di aderire a una delle due fazioni in lotta, i Ribelli o gli Imperiali. Questo è in effetti anche l'unico modo per partecipare attivamente al PvP, cioè il combattimento contro altri giocatori umani. Vista la preferenza accordata ai Ribelli, la popolazione degli Imperiali è mediamente più bassa. Gran parte per questo motivo, girando per le varie città dei vari pianeti della galassia di SWG, si incontrano giocatori dichiaratisi Ribelli girare impunemente per le strade, condurre commerci e produrre oggetti. Questo è un po' una storpiatura del rappresentazione "storica" di SWG, in cui l'Impero con le sue Stormtrooper, AT-ST e AT-AT controllava ogni minima operazione sui pianeti. Per rappresentare tutto ciò, d'ora in poi si vedranno girare ronde di truppe imperiali per le città, nelle cantine, nei luoghi di riunione che cercheranno di portare "ordine" nelle cittadine, di confiscare materiale ribelle (armi, armature, ecc.) e spezie proibite (prodotte dalla classe Smuggler) . Questo vuol dire che non sarà così salutare per i giocatori andare in giro proclamando al mondo intero di essere un simpatizzante Ribelle.

Niente più pericolo di morire permanentemente per gli Jedi.

I droidi avranno nel futuro un ruolo maggiore nel mondo di SWG.

LA VITA DELLO JEDI

Come era logico pensare, un mondo virtuale che rappresenta Star Wars deve permettere di creare e rapprensentare la quint'essenza di Star Wars, i cavalieri Jedi. Teoricamente, a ogni giocatore è consentito diventare Jedi, ma il cammino è difficile, a volte confusionario e sicuramente premiante i "power player", cioè coloro i quali riescono a trovare il tempo per giocare spesso e volentieri (beati loro, noi comuni mortali dobbiamo considerare "dettagli" quali studio, lavoro, fidanzate/i, mogli/mariti, cibo). A parte questa particolarità e il modo in cui si può divenire iniziati della Forza, un ulteriore ostacolo è dato dal fatto che un giocatore Jedi ucciso per tre volte perde di fatto tutta l'esperieza accumulata (e quindi potenza), trovandosi a ricominciare da zero. Se considerate che un Jedi può essere attivamente ricercato da giocatori umani (classe Bounty Hunter), ecco che i giocatori Jedi attuali tendevano a essere un po' nascosti agli occhi della popolazione, preferendo accumulare esperienza in luoghi appartati e sicuri, magari solo insieme ad amici fidati. Or bene, due importanti novità sono state introdotte con questa nuova patch: la prima è che un ipotetico giocatore Jedi, anche se ucciso tre volte, non perde automaticamente tutta la sua esperienza, ma solo una percentuale di essa. Tale percentuale crescerà in maniera direttamente proporzionale alla potenza del Jedi. La seconda grande innovazione, per ora solo annunciata, ma che presto vedrà la luce, sarà la modalità in cui si potrà divenire iniziato Jedi. Al momento, per "sbloccare il personaggio Jedi" bisogna acquisire una serie più o meno lunga di punti esperienza, spesso legati al fatto di divenire maestri in una particolare abilità (spadaccino, architetto, pistolero, ballerino, ecc). Nel prossimo futuro, la possibilità di divenire Jedi verrà offerta tramite il completamento di apposite quest o missioni personalizzate. Quali siano queste missioni, come verranno date ed effettuate non è ancora dato sapere, ma è opinione comune che tale modalità sarà sicuramente più divertente e più attinente al gioco di ruolo rispetto all'attuale sistema.

Shuttle imperiali saranno visti più spesso atterrare sui pianeti per controllare che i sudditi dell'impero siano fedeli.

Per concludere, la continua innovazione del modo di SWG è senza dubbio la cosa che lo rende vivo e accattivante: tuttavia, per quanto tempo gli sviluppatori saranno in grado di tenere viva l'attenzione dei giocatori? È presto per dirlo, anche perché già si parla di espansione spaziale (Tie Fighter Vs. X-Wing?), di campi di battaglia tra Imperiali e Ribelli, di nuovi droidi e droid master e via dicendo. Carne al fuoco già ne abbiamo, almeno per i prossimi mesi. E dopo? Vedremo, per il momento io mi diverto molto e non ho conosciuto una sera in cui non fosse valsa la pena di connettermi: dopotutto, ciò è quanto cerchiamo in un gioco, no?

THE GAMES machine

ARRETRATI

Gli arretrati di TGM (in versione cd-Rom o DVD) possono essere richiesti con versamento sul c/c postale
n° 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l. via dell'Annunciata 31 - 20121 - Milano, indicando nella causale il numero e la versione desiderata

Elenco completo su: www.tgmonline.it sezione arretrati

Per informazioni: tel. 02/878511

Il prezzo degli arretrati é pari al doppio del prezzo di copertina

TGM n° 161
Ottobre 2002

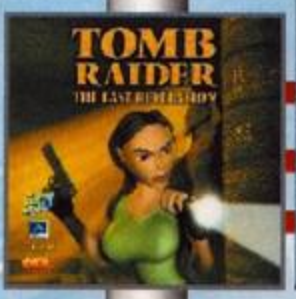
Gioco Completo
Serious Sam

TGM n° 162
Novembre 2002

Gioco Completo
Total Annihilation Kingdoms

TGM n° 163
Dicembre 2002

Gioco Completo
ONI

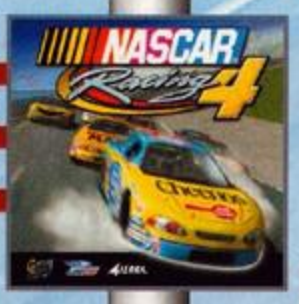


TGM n° 164
Speciale Natale 2002

Gioco Completo
Tomb Rider The Last Revelation

TGM n° 165
Gennaio 2003

Gioco Completo
Nascar Racing 4



TGM n° 166
Febbraio 2003

Gioco Completo
Homeword Cataclysm

TGM n° 167
Marzo 2003

Gioco Completo
Project Eden

anche in versione **DVD**

TGM n° 169
Maggio 2003

Gioco Completo
Throne of Darkness

anche in versione **DVD**

TGM n° 170
Giugno 2003

Gioco Completo
Driver

anche in versione DVD

TGM n° 171
Luglio 2003

Gioco Completo
Heavy Gear 2

anche in versione DVD

TGM n° 172
Agosto 2003

Gioco Completo
Dark Reign 2

anche in versione DVD

TGM n° 173
Settembre 2003

Gioco Completo
Ghost Recon

anche in versione DVD

TGM n° 174
Ottobre 2003

Gioco Completo
Desperados

anche in versione DVD

TGM n° 175
Novembre 2003

Gioco Completo
Syberia

anche in versione DVD

TGM n° 176
Dicembre 2003

Gioco Completo
Battle Realms

anche in versione DVD

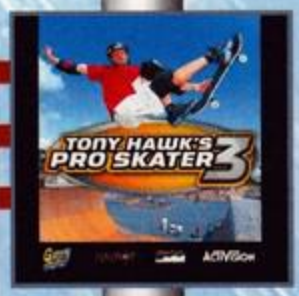
TGM n° 177
Speciale natale 2003

Gioco Completo
Aliens vs Predator 2

anche in versione DVD

TGM n° 178
Febbraio 2004

Gioco Completo
Tony Hawk's Pro Skater 3



anche in versione DVD

TGM n° 179
Marzo 2004

Gioco Completo
Blood Rayne

anche in versione DVD

Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

Maoranza's Pages

La sapete una cosa? Questo mese, malgrado mi avvii sempre più inesorabilmente verso i trent'anni, non ho molta voglia di ciarlare. Ah, non sono più er ghepardo d'una volta... specie dopo aver visto undici lupacchiotti (dodici, contando anche il Duspa che era a casa mia a vedere la partita) malmenare una Vecchia Signora...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Il più grande archivio di trucchi e soluzioni in ITALIANO è reperibile su TGM Online!

L'annoso problema del console e della tastiera

So che molti potrebbero esordire dicendo "toh, è arrivato il furbo a scoprire l'acqua calda", ma vi assicuro che io per primo avevo ancora dei problemi a risolvere la questione.
Il discorso è saltato nuovamente fuori al momento della pubblicazione dei codici di Knights Of The Old Republic: nel gioco, dopo aver modificato il file .ini, infatti, viene richiesta l'attivazione della console mediante la pressione del tasto ` corrispondente delle tastiere americane. Sulle tastiere europee, il tasto che si trova in quella posizione è il \ a sinistra dell'1. Purtroppo, però, la proprietà transitiva non funziona: premendo il tasto \ non si ottengono gli stessi effetti del `, malgrado la posizione sia la stessa. Peggio ancora accade quando il tasto indicato da premere è la famigerata tilde (~), corrispondente al codice ASCII ALT+0126. Teoricamente, dovrebbe essere la pressione della combinazione SHIFT+\. Come risolvere quindi il problema e far funzionare i codici, nella fattispecie quelli di KOTOR? Semplice, basta andare nel Pannello di Controllo di Windows XP, scegliere la voce "Opzioni regionali e di lingua", poi cliccare sulla linguetta Lingua, poi dettagli e infine sul bottone AGGIUNGI, selezionando come linguaggio di Inglese (Stati Uniti) e Tastiera (Stati Uniti-Dvorak).
A questo punto, dovreste aver impostato la vostra tastiera con il layout americano: la pressione del tasto \ oppure SHIFT+\ darà finalmente l'effetto desiderato!

MAORANZA'S PAGES

Il Ritorno del Re

Ecco un paio di trucchi in attesa di poter vedere finalmente il capitolo conclusivo della saga dell'Anello e leggerne la soluzione che ho in cantiere forse per il mese prossimo (scusate se sono vago, ma i tempi di lavorazione sono sempre più brevi, inoltre per il numero di marzo avremo dei giorni in meno "mangiati" da febbraio. Meno male che è bisesto... speriamo almeno non funesto...). Prima di lasciarvi all'elenco dei canonici cheat, una precisazione: questi trucchi funzionano solamente una volta che avrete terminato il gioco. A quel punto, durante una partita, premete il tasto ESC per mettere il gioco in pausa, poi tenete premuti i tasti SHIFT SINISTRO + CONTROL SINISTRO - ALT SINISTRO, seguito da uno dei seguenti codici digitati sul tastierino numerico.

7755	Ripristina energia
5964	Modo Perfetto
6869	Sempre devastante
8967	Tutti gli upgrade
7795	Munizioni infinite
7578	God Mode
9587	Modalità mira
8769	Sblocca la combo di 4 colpi di Aragorn
6874	Sblocca le abilità e gli attacchi di livello 4 di Gandalf

Un accorgimento per quanto riguarda il lancio del gioco: per saltare il filmato iniziale e passare direttamente al menu principale, dovrete modificare la linea di comando di lancio, andando sulle proprietà del collegamento al gioco: in fondo, alla linea \LOTR The Return of the King tm\ROTK.exe, aggiungete +forcemenu main.

Tom Clancy's Rainbow Six Covert Operations

Idem come sopra, questo mese mi sono intrippato con le simulazioni belliche, quindi vi beccate questa selva di cheat per tutta la serie di Tom Clancy, ok? Scherzi a parte, anche in questo caso ho fatto a malapena in tempo a ricordarmi di aver avuto una richiesta prima che la mia mitica casellina tgmtips.mbx venisse trangugiata dall'avido dio delle mail. Scusate, è durissima, non riesco a farmene una ragione. Quando si sta giocando da soli in modalità Campagna, fate apparire la finestra di chat multiplayer per inserire i codici che trovate riportati qui sotto.

Turnpunchkick	Personaggi bidimensionali
1-900	Busti grossi
meganoggin	Teste grosse
bignoggin	Teste grosse
5fingerdiscount	Ripristina oggetti e munizioni
explore	Obiettivi On/off
nobrainer	Disattiva/Attiva l'intelligenza artificiale
stumpy	Personaggi minuscoli
avatargod	God Mode per il personaggio selezionato
teamgod	God Mode per l'intera squadra
silentbutdeadly	Aerofagia sonora
fastactionresponseteam	Altri rumori impropri
clodhopper	Grossi pendagli
teamshadow	Invisibilità di squadra
theshadowknows	Invisibilità giocatore
debugkeys	Comandi di debug
Comandi di Debug	
F2	Scatta fotografia
F6	Visuale dei nemici
F7	Suicidio
F8	Suicidio
F9	Vista normale
F10	Esce dal debug
F12	Salta il livello
[o]	Regola la luminosità
A	Attiva disattiva l'intelligenza artificiale
V	Visuale in terza persona
B	Visuale in terza persona
, o . o /	Regolazione asse Z

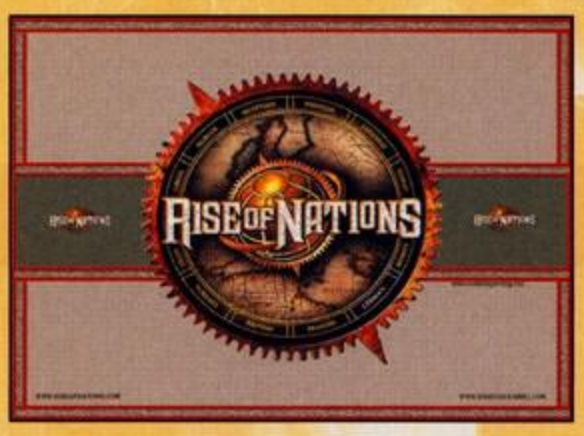
Istruzioni varie

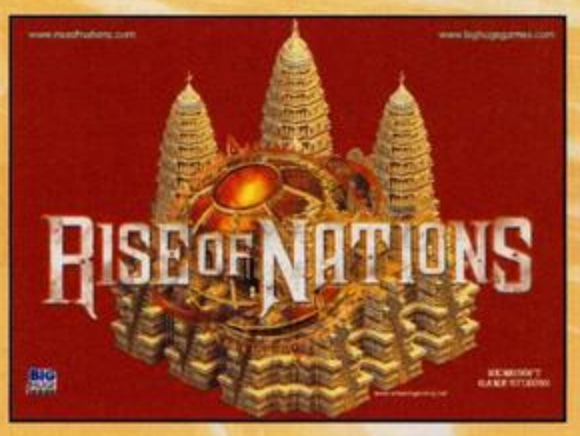
E cosa potreste trovare qui, se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Bombs, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo **02-878567**. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema - foto in JPG, grazie -): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate SOLO sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione), **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 600KB): non fareste altro che intasarlo per nulla, e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco - questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che possa capire cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

Rise of Nations

GameSpy l'ha addirittura eletto gioco dell'anno, tra l'incredulità di alcuni e la soddisfazione di altri: mi ero ripromesso che avrei provato Rise Of Nation ma, come al solito, "la strada per l'inferno è lastricata di buone intenzioni", diceva il poeta altoatesino...
A grande richiesta, quindi, pubblico nuovamente l'elenco dei trucchi per questo appassionante strategico/gestionale (avete letto la soluzione pubblicata sul numero scorso, vero?).
Ecco cosa dovete fare per utilizzare i trucchi di questo Rise Of Nations. Mentre state giocando, premete INVIO e digitate i seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

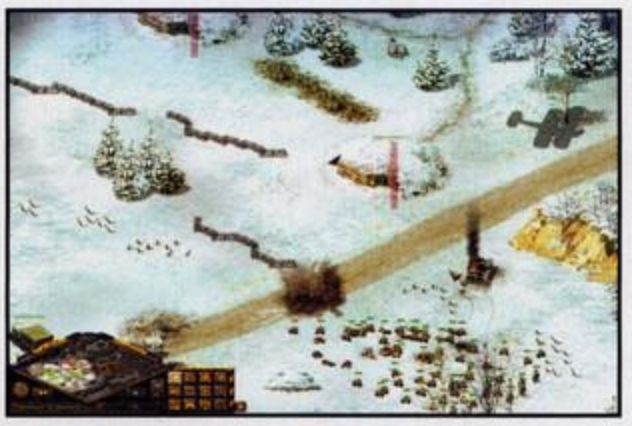
cheat pause [1|0]	Gioco in pausa
cheat sandbox	Tutti i giocatori diventano umani e la mappa visibile
cheat ai [on|off|debug]	Comportamento dell'intelligenza artificiale
cheat safe	Creazione di un sacco di mitragliatrici intorno a ciascuna capitale.
cheat diff [?:0-5]	Setta il livello di difficoltà
cheat achieve	Mostra i risultati ottenuti
cheat ally (ally[nazione])	Forza un'alleanza con una nazione
cheat peace (peace[nazione])	Forza la pace con una nazione
cheat war (war[nazione])	Forza la guerra con una nazione
cheat meet (meet[nazione])	Forza l'incontro con una nazione
cheat unmeet (unmeet[nazione])	Forza uno scontro con una nazione
cheat human (human[nazione])	Disattiva il controllo del computer
cheat computer (computer[nazione])	Attiva il controllo del computer
cheat defeat (defeat[nazione])	Sconfigge una nazione
cheat victory (victory[nazione])	Vittoria per la nazione
cheat tech (tech[nazione][techItutto][(on|off)])	Mostra o cambia la tecnologia
cheat resource (resource[nazione][risorsaltutte][+|-][numero])	Cheat delle risorse
cheat age (age[age][nazione])	Mostra o cambia l'era della
cheat military (military[level][nazione])	Mostra o cambia il livello militare di una nazione
cheat civic (civic[level][nazione])	Mostra o cambia il livello civico di una nazione
cheat commerce (commerce[livello][nazione])	Mostra o cambia il commercio per una nazione
cheat science (science[level][nazione])	Mostra o cambia la scienza per una nazione





Blitzkrieg

Andrea "The Cheater" Mobius mi ha scritto per aiutare tutti quelli che, come lui, non sono riusciti a utilizzare i codici di questo Blitzkrieg.
Inizialmente, il problema era relativo alla tilde (solitamente corrispondeva al tasto \ oppure shift+\), grazie al forum (e al post di un utente di cui non ricordo il nick) alla fine ho risolto: il tasto corretto è [F12].
Altro problema insorto successivamente era dovuto all'impossibilità di inserire il carattere [@], in quanto la combinazione altgr+ò non funziona.



Dopo diversi tentativi ho trovato il modo, macchinoso ma utile: A) Aprite la chat con gli alleati "pigiando" ctrl+invio e inserite il fantomatico carattere [@] (qui va... misteri del gioco), lasciatelo scritto e non premete invio o altro; B) Aprite la console di sistema [F12] e, come per magia, usando la canonica combinazione ALTRGR+ò il carattere verrà accettato (ma i developer della Nival cosa fumano quando programmano?)
A questo punto vi ritroverete con una scritta del genere: >>@. Inserite il codice per attivare il trucco @Password("Panzerklein"): notate che tra la parola Password e la parentesi non c'è spazio, mentre tra le parentesi e le virgolette sì. Ora avete attivato le cheats, ma siccome la console funziona in maniera assai strana non vi permetterà di scrivere altro... a questo punto dovrete procedere come segue:
1) Premete [F12] (dopo aver inserito la cheat di inizio) per chiudere la console.
2) Premete [F12] e usando le frecce direzionali scorrerete gli ultimi comandi inseriti, compreso @Password("Panzerklein") ed eliminate tutto il testo e lasciate solo la [@].
3) Inserite gli altri codici.
@God(0,1) immortalità delle truppe/carri etc
@Win(0) -vinci il livello
SetIGlobalVar("Cheat.Enable.Chapters", 1) - non l'ho provata, ma a quanto sembra per questa non serve la @ permette di scegliere il livello.

Chicago 1930

Ebbene sì, mi sa tanto che questa volta gli Spellbound hanno pestato un residuato organico... Fattosi il nome con Desperados, la dinamica software house tedesca ha prima perso un po' di smalto con Robin Hood, dopodiché si è ulteriormente condannata con la pubblicazione di questo Chicago 1930, sull'onda del successo della pellicola pluripremiata agli Oscar: questo giochino è un po' così, ma qualcuno di voi ci avrà sicuramente sbattuto la testa per un po'.
Anyway, ecco venire in aiuto la canonica sfilza di cheat code per la gioia di grandi e piccini.
Tutto quello che bisogna fare è premere F11, digitare il codice che si desidera e godersi l'effetto desiderato.

GHOST	Invisibilità
DISPLAY	Mostra tutti i personaggi
BINGO	Munizioni
WINNER	Vince il livello
IMMUNITY	Computer invulnerabile
BLOOD	Visualizza sangue
WEAPON	Ottiene un'arma (identificativo dell'arma)
MATRIX	Tempo rallentato infinito
CHROMA	Cambia il colore di un computer al volo
OPTIMIZE	Prova a ottimizzare il manager di memoria
CESTLAZONE	Mostra le zone di script
I AM THE WINNER	Vince la campagna!
CAMPAIGN	Carica i valori della campagna (NOME CAMPAGNA)
PCSIGHT	Abilita il cono visivo del computer
LIGHT	Mostra le zone illuminate
REPORT	Rapporto completo della campagna
SEEKANDDESTROY	Mostra tutti i punti di ricerca
SARKOZY	Sicurezza di tutta l'allocazione di memoria
LUKAS	Abbatte un personaggio del computer
WIN	Vince la missione corrente!
WAKEUP	Quando il personaggio NPC è selezionato e sta dormendo viene svegliato
UBIQUITY	Sblocca tutti gli attori
STATUS PC	Mostra lo stato di tutti i personaggio del computer
STATUS SHADOW	Informazioni sulla cache degli sprite
STATUS HARDWARE	Informazioni sull'hardware in uso
STATUS FRAMECACHE	Informazioni sul sistema di cache
SPHERE	Mostra una sfera poligonale in ombra
SHADOW	Mostra i poligoni liberi dalle ombre
SAN PETRUS	Tutti i personaggi del computer selezionati muoiono
ROTER ALARM	Allarma tutti gli NPC del livello
RAILROAD	Mostra le ferrovie
PROJECTION	Mostra la proiezione tridimensionale delle zone.
PAMELA ANDERSON	I nemici si inebetiscono nel combattimento corpo a corpo
NUKE	Uccide tutti i nemici nel livello
NOISE	Mostra il raggio del rumore del computer
MOTION	Mostra tutti gli ostacoli e le porte
MORPHEUS	Stende il personaggio selezionato
MISTER SANDMAN	Il personaggio selezionato si fa un pisolino
LOOSE	Perde la missione!
LEVEL TEXT	Mostra tutti i testi per il livello in corso
LAST MAN STANDING	Spedisce tutti i personaggi selezionati a Honolulu
HONOLULU	Spedisce il personaggio selezionato a Honolulu
HIGHLANDER 2	Tutti gli avversari diventano invulnerabili
HIGHLANDER	Tutti i personaggio giocanti diventano invulnerabili
HELP	Mostra l'aiuto
HADES	Uccide l'NPC selezionato
GOLDENEYE	Tutti i personaggi giocanti diventano invisibili
FULLHOUSE	Fornisce munizioni a tutti i personaggi giocanti
FREEZE	Blocca/sblocca tutti i personaggi
FORGET	Mostra lo stato della memoria
FPS	Mostra i frame al secondo
EZB	Soldini
EULER	Mostra il grafico
ELEVATION	Mostra i movimenti dei personaggi e la loro posizione
EINSTEIN	Mostra tutti gli ostacoli tridimensionali
DIES IRAE	Intervento divino contro i nemici
COMPANIES	Mostra i numeri delle compagini
CALL	Chiama il metodo di un personaggio giocante
BUD SPENCER	Stordisce tutti i nemici!
BIG BROTHER	Mostra le informazioni di alcuni attori
BABYLON	Mostra tutti i richiami dei personaggi giocanti sullo schermo
AWARE	Mostra tutti i personaggi non giocanti
ASSERTFALSE	OK!
ALARM	Rinforzi in arrivo
AI	Mostra informazioni sull'intelligenza artificiale

Il Bug Dentro Di Noi...

Ebbene sì, è successo.
In un delirio di onnipotenza, Eudora si è fagocitato la mailbox nella quale erano contenuti richieste, immagini di tope e un sacco di fuffa assortita.
Insomma, tutto quello che riguardava queste pagine negli ultimi due anni è andato perduto, e con esso tutte richieste degli ultimi tre mesi: rimandate tutto, anche perché non ho più il benché minimo materiale "fotografico". Non ci posso credere...
Largo a Thunderbird...

Prince of Persia: le Sabbie del Tempo

Sparatemi, crocifiggetemi, fate quello che vi pare ma io ve lo devo proprio dire: quello che a detto di molti è risultato il gioco più bello dell'anno, per me si è trasformato in un incubo di quelli veri. Sarà che non ho più l'età per questo genere, sarà questo e sarà quello, ma Prince Of Persia mi ha frantumato tutto l'apparato riproduttivo: meno male che continuavano a dirmi "vedrai più avanti": giunto al 60 %, posso tranquillamente dire che si tratta di uno dei giochi più noiosi di tutti i tempi, frustrante e con il ritorno del famigerato "respawn" di mostri. Scusate, ma nel 2004 io non riesco più a tollerare i saltini fatti al millimetro o mostri che si generano a ripetizione senza un perché. Bene, ora che ho finalmente detto anche alla platea di lettori come la penso (in modo da poter essere pubblicamente linciato, ma un bel "chissene" lo voglio troppo aggiungere), posso togliermi lo sfizio di suggerire come sbloccare la camera dove è celato il vecchio Prince Of Persia (sempre che non abbiate già provveduto da soli ricorrendo all'Abandonware). Cominciate una nuova partita e, una volta sul balcone della stanza di Farah, tenete premuto X e schiacciate il PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE, E, C, E, BARRA SPAZIO, PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE, C. Il gioco è fatto? Non ho mica provato...

L'angolo dell'euforia paradossa

Ve lo dico con il cuore in mano, questo mese c'è veramente poco da ridere: tutta la mia corrispondenza si è involata, come esplicato in uno dei box presenti in queste pagine. Quindi? Per quanto riguarda le immagini stupide, mi sono affidato a una delle persone più adeguate alla situazione che io conosca: a seconda dei punti di vista, può anche sembrare un complimento... La prima immagine è veramente un mito: già il nome la dice lunga... dogpuke... Ecco cosa succede ai cagnetti che alla sera, invece di fare la guardia nella loro cuccia, escono a bere dei bicchieri... Questa immagine è scattata al rientro, quando il povero cane, oramai sull'orlo del collasso, scarica nel water... Almeno è educato...

La seconda protagonista è un volto noto del circuito ATP di tennis, Martina Hingis, qui alle prese con la pressione del 7 chakra mediante la racchetta da tennis: con questo allenamento e stretching durante le partite, Martina è diventata la numero 1... Grande Martina!

Terza e ultima foto lollosa del mese, non ho saputo resistere: ecco il vero volto degli alieni nascosti nell'area 51! SONO DEI MALEDETTI TELETUBBY!

Direttamente dall'Angolo della Topa del forum di TGMOnline, ho pescato nella più assoluta causalità un'immagine di tale Amber Evans postata da Angels. E con questo, chiudo... SPEDITE MATERIALE!

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear - Black Thorn

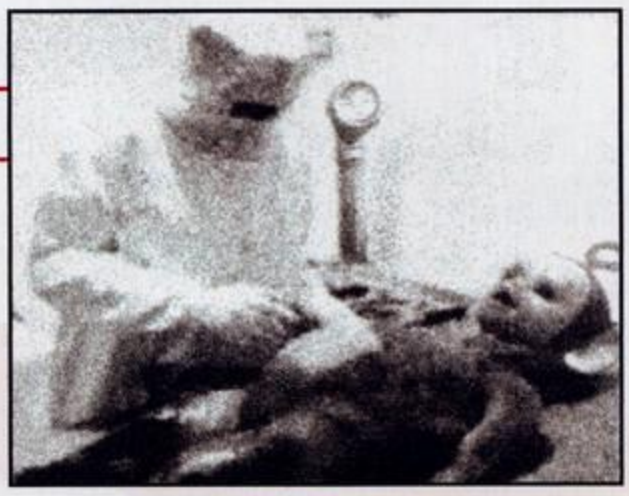
Il gioco ve l'abbiamo regalato, la soluzione pure: non veniteci a dire che siete rimasti bloccati perché non ci crederemmo. In realtà, però, dobbiamo rendere atto che effettivamente il gioco in questione è abbastanza difficile, quindi potrebbe tornarvi molto utile anche questa lista di cheat. I codici sono simili a quelli del predecessore che trovate pubblicati in queste pagine.

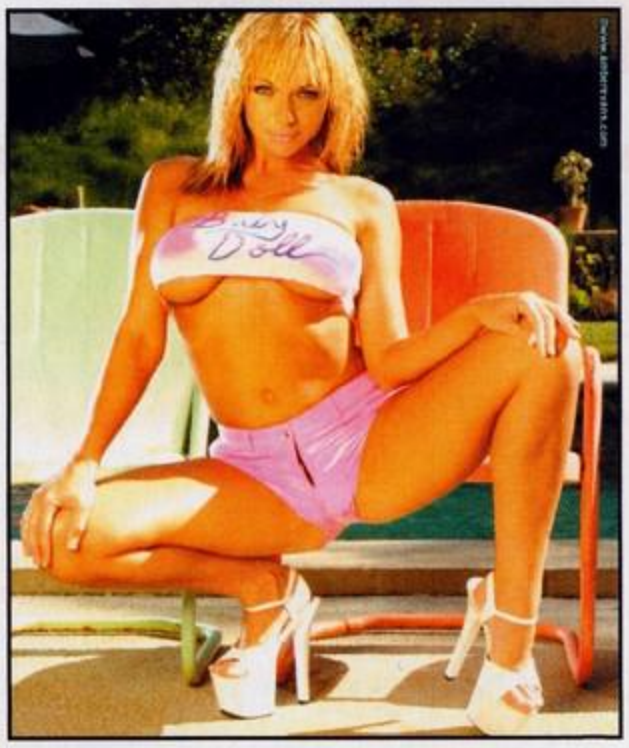
Mentre si sta giocando, premete INVIO per far apparire la finestra dei messaggi, poi inserite uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

avatargod	Il personaggio selezionato è invincibile
Teamgod	L'intera squadra è invulnerabile
Teamshadow	La squadra è invisibile
Theshadowknows	Modalità invisibile
5fingerdiscount	Pieno di munizioni
silentbutdeadly	Aerofagia galoppante
turnpunchkick	Personaggi bidimensionali
1-900	Respiro pesante
explore	Disabilita/abilita le condizioni di vittoria
nobrainer	Disabilita l'intelligenza artificiale
wounddeath	I colpi da ferita uccidono
monocle	Modalità monocolo
clodhopper	Modalità campagnola (?)
meganoggin	Mega testoni
bignoggin	Giga capoccioni
stumpy	Tarchiatello mode
debugkeys	Attiva i tasti di debug
death	Sucidio
levelmaps	Mappatura livelli
testplan	Mappatura test

Comandi di Debug

F2	Scatta fotografia
F6	Visuale dei nemici
F7	Suicidio
F8	Suicidio
F9	Vista normale
F10	Esce dal debug
F12	Salta il livello
[o]	Regola la luminosità
A	Attiva disattiva l'intelligenza artificiale
V	Visuale in terza persona
B	Visuale in terza persona
, o . o /	Regolazione asse Z





Operation Flashpoint Resistance

Prima che lo stramaledetto Eudora mi magnasse le mailbox, ho fatto in tempo a estrapolare la mail di un lettore (ho detto la mail, non il nome) che richiedeva un aiuto disperato per Operation Flashpoint Resistance.

Ripescando nel passato più o meno recente non ho trovato nulla riguardante questo titolo, quindi ripiego pubblicando adesso i codici.

Per abilitarli, bisogna prima di tutto tenere premuto lo SHIFT SINISTRO e il tasto MENO del tastierino numerico nella schermata principale. A quel punto è sufficiente rilasciare i tasti e inserire i seguenti trucchi.

campaign Tutte le missioni sbloccate
TopographyMostra le altezze della mappa

Tenete poi premuto il tasto SHIFT SINISTRO e il tasto MENO del tastierino numerico mentre state giocando e digitate

Iwillbetheone	God mode
Savegame	Crea una specie di salvataggio
Endmission	Termina la missione corrente

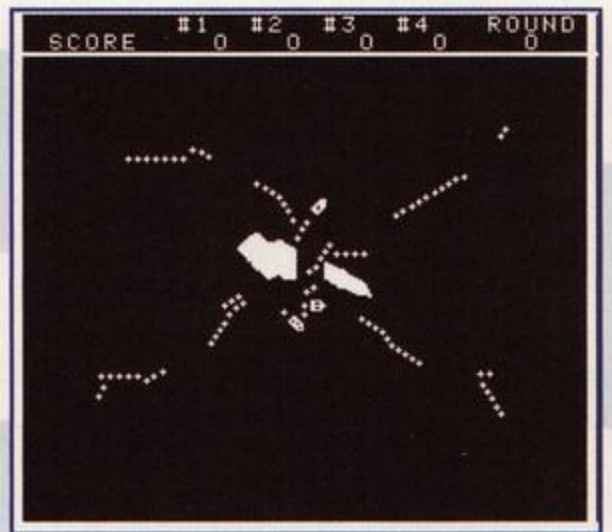
Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Ci si lamenta sempre più spesso della scarsa originalità delle produzioni videoludiche contemporanee. Un quarto di secolo fa una software house californiana fece dell'innovazione il proprio credo. Pagandone le conseguenze...

CINEMATRONICS: IL PERICOLO È IL MIO MESTIERE

El Cajon è una tranquilla cittadina situata a poche decine di chilometri a est di San Diego, a un tiro di schioppo da Tijuana e dal confine col Messico. La classica città statunitense simile ad altre migliaia di città. Qui, a metà degli anni Settanta, un gruppetto di amanti della tecnologia e dei videogame decise di dar vita a qualcosa di più di un semplice hobby con cui ingannare i caldi pomeriggi estivi. Nonostante il videogame avesse cominciato a muovere passi vigorosi già da qualche anno (Atari era stata fondata nel 1972), la realtà dominante era ancora quella dell'home made più romantico, un mondo fatto di scantinati, passione e spirito di adattamento. La stessa Cinematronics visse il suo momento cruciale... in un garage. Ma andiamo con ordine.



Schermata dello sfortunato Embargo, primo titolo originale targato Cinematronics.

Era il 1975 quando Jim Pierce, Dennis Parte e Gary Garrison fondarono la Cinematronics Inc., società dedicata allo sviluppo di videogiochi. I ruoli all'interno del trio si delinearono subito: Parte e Garrison ci misero i soldi, Pierce il cervello. Durante i primi mesi di attività, la piccola software house si limitò a programmare giochini ispirati a Pong, ideale banco di prova in vista di obiettivi ben più nobili e originali. Obiettivi che non sarebbero mai stati raggiunti senza l'ingresso nella società di Tom "Papa" Stroud, il quale acquisì ben presto le quote di Parte e Garrison e creò attorno a sé, con l'assunzione di numerosi parenti, un'inedita atmosfera da azienda familiare.

Space Wars, ideato e realizzato da Larry Rosenthal, fu il primo successo vettoriale di Cinematronics.

Dopo i cloni di Pong, la Cinematronics produsse Flipper Ball, una specie di Breakout, ma il desiderio di mettere in commercio un prodotto totalmente originale cominciò a farsi largo nelle menti di Pierce e Stroud.

Il desiderio si concretizzò con Embargo, il primo coin-op concepito, sviluppato e realizzato in proprio da Cinematronics. Su una mappa che, secondo alcuni, riproduceva le isole di Cuba e Hispaniola, il giocatore avrebbe dovuto manovrare una nave evitando di colpire le mine sparse per lo schermo. Il gioco vendette bene solo in Florida, tramutandosi nel giro di pochi mesi in un pericoloso flop per un'azienda ancora giovane ed economicamente fragile. Per fortuna, la svolta era vicina...

ROSENTHAL E LA GRAFICA VETTORIALE

La svolta aveva un nome ben preciso: Larry Rosenthal. Ex studente del MIT e grande appassionato del protovideogame Spacewar (vedi Time Machine di gennaio), Rosenthal decise di creare un gioco simile su un hardware da quattro soldi. Dopo settimane di duro lavoro nel garage di casa, Larry portò a termine il proprio progetto: Space Wars, il primo videogioco basato su grafica vettoriale. Durante il primo boom videoludico, la maggior parte dei giochi, Pong compreso, utilizzava un'impostazione grafica raster, nella quale gli oggetti su schermo venivano descritti pixel per pixel. La grafica vettoriale non memorizzava il disegno come insieme di pixel, ma creava interi oggetti attraverso formule matematiche, il che permetteva di elaborare e modificare figure geometriche complesse con un buon grado di approssimazione. Dal punto di vista più strettamente ludico, Space Wars non si discostava molto dal suo antico predecessore, rappresentando un combattimento spaziale tra due astronavi (il gioco era privo di single player), condito da elementi per certi aspetti rivoluzionari, dai danni che limitavano la velocità del mezzo, alla marea di opzioni personalizzabili. Rosenthal, desideroso di produrre il proprio gioiellino su ampia scala, si rivolse senza successo a molte software house americane, Atari compresa, finché non trovò

Il poderoso cabinato di Space Wars.

VETTORI ALTERNATIVI

Appena lasciata la Cinematronics, Larry Rosenthal, in coppia con Bill Cravens fondò la Vectorbeam, con l'intento di produrre nuovi videogiochi vettoriali sullo stesso hardware del fortunato Space Wars. Il risultato di tanta fatica fu l'incompreso Speed Freak (1977), il secondo gioco di guida della storia a presentare una visuale in soggettiva (il primo fu Night Driver di Atari). Speed Freak proponeva un gameplay per certi aspetti rivoluzionario: un cabinato dotato di volante, leva del cambio e acceleratore permetteva al giocatore di immergersi in una vera e propria simulazione di traffico urbano. L'obiettivo era evitare altre auto, pedoni e animali. Un concept fin troppo moderno, difficile da comprendere in un panorama arcade che all'epoca verteva esclusivamente su giochi semplici e dal feeling immediato. Dopo aver assemblato solo 700 unità di Speed Freak, Rosenthal tornò all'ovile abbandonando il sogno di una software house tutta sua.

Immagine tratta da Space Ace, ultimo episodio dell'epopea laser di Cinematronics.

sul suo cammino Cinematronics, in cerca di un possibile Best Seller col quale cancellare il ricordo di Embargo. E il colpaccio arrivò. Space Wars fu commercializzato a partire dal 1977 e vendette complessivamente 30.000 cabinati, i più grossi mai visti fino ad allora (dovevano accogliere comodamente due giocatori). Il titolo rimase per ben tre anni nella top ten degli arcade più gettonati degli Stati Uniti e lanciò definitivamente la società di El Cajon nel novero delle più importanti software house del paese. Da quel momento Cinematronics divenne sinonimo di giochi vettoriali. Nonostante il successo, dissapori interni portarono Rosenthal a lasciare la società per fondare una propria casa di sviluppo, la Vectorbeam (in seguito riassorbita dalla stessa Cinematronics) sotto le cui insegne vide la luce Speed Freak, un titolo di guida decisamente troppo avanti per l'epoca. Dal canto loro, Pierce e Stroud mantennero negli anni successivi il predominio nel campo vettoriale con altri importanti titoli quali Warrior, Rip Off e Tailgunner (realizzato da Rosenthal dopo il suo ritorno), tutti basati sull'hardware di Space Wars, affiancati da più convenzionali raster come Jack The Giant Killer e Naughty Boy.

L'impavido Dirk è il protagonista del leggendario Dragon's Lair.

LASER, PER STUPIRVI...

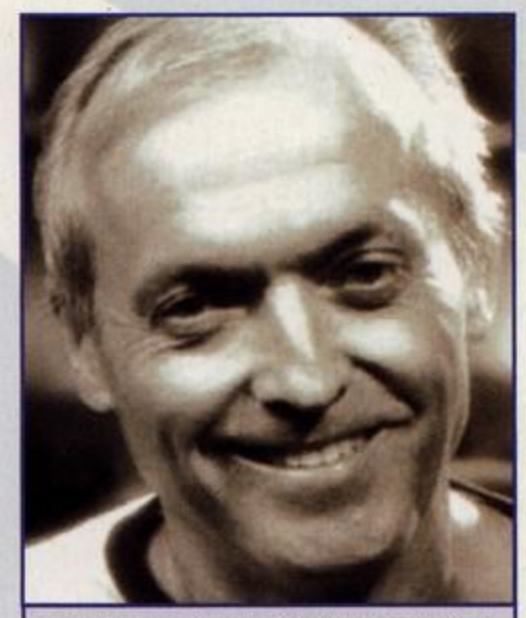
Nei primi anni Ottanta, dopo il boom del decennio precedente, il mondo dei videogame sembrava giunto a una fase di stallo. I grandi titoli usciti nella seconda metà dei Settanta cominciavano a stancare il pubblico e all'orizzonte non si vedeva nulla di realmente rivoluzionario, nulla che potesse scuotere un mercato diventato improvvisamente sonnolento e apatico. Ognuno si ingegnava come meglio poteva. Per Cinematronics la "next big thing" fu rappresentata dall'avvento del laser disc, supporto già studiato in ambito videoludico da SEGA nel 1982 col prototipo di Astron Belt. Il rilancio dei videogiochi, lo sappiamo, non passò per il laser disc, ma la decisione di Pierce e soci diede comunque vita a uno dei capisaldi della storia dell'intrattenimento elettronico: Dragon's Lair. Era il 1983.

Il titolo, realizzato in collaborazione con l'ex disegnatore Disney Don Bluth, era un vero e proprio cartone animato giocabile che aveva per protagonista il cavaliere Dirk the Daring. La bellezza grafica concessa dal supporto laser (i filmati che componevano il gioco-cartone venivano caricati direttamente dal disco e non elaborati dalla CPU) fu la carta vincente del prodotto e la definitiva consacrazione per Cinematronics, lesta nell'abbandonare i pur redditizi giochi vettoriali per lanciarsi in un campo nuovo, affascinante e ricco di insidie. Dragon's Lair portò la software house all'immortalità e, paradossalmente, alla bancarotta. La produzione si rivelò infatti eccessivamente dispendiosa, e i costi, nonostante l'ottimo successo di pubblico, non furono mai del tutto ammortizzati. Il gioco, il primo a richiedere ben 50 cents per una partita, era inoltre fin troppo semplice da completare e solo parzialmente interattivo, vista la sua struttura a filmati intervallati di tanto in tanto dagli interventi del giocatore. Per non parlare dei continui problemi tecnici causati dall'inaffidabile lettore laser disc installato nei cabinati, il Pioneer PR-7820. Elementi, questi, che spensero in breve tempo l'interesse attorno alla favola di Dirk e del drago Singe. Gli stessi gestori di locali trovarono economicamente svantaggioso spendere il doppio rispetto a un normale cabinato per un prodotto dalla longevità così scarsa.

Cinematronics continuò ancora per un po' sulla strada del laser game con Space Ace, gioco che non trovò mai il consenso degli acquirenti, scottati dal fenomeno Dragon's Lair. L'epoca d'oro era ormai finita. La scelta di trasferire l'azienda in una sede più grande per rilanciarne l'immagine fu il colpo di grazia: nel 1984 giunsero la bancarotta e l'assorbimento da parte della Leland. Il marchio rimase in vita ancora per qualche anno associato a una serie di giochi, molti dei quali sportivi, fino a scomparire del tutto dopo il 1987. Dopo soli nove anni di attività effettiva la società di El Cajon toglieva il disturbo, lasciando ai posteri due pietre miliari del videoludo, ricche di intuizioni geniali, incoscienza e tanta voglia di stupire. In una sola parola, coraggio...

Il lettore laser disc Pioneer PR-7820, balbettante cuore dei titoli Cinematronics.

Naughty Boy fu uno dei pochi giochi raster prodotti da Cinematronics nel suo periodo vettoriale.



Don Bluth, ex disegnatore Disney e papà di Dragon's Lair e Space Ace.

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

Dopo aver spopolato sui vecchi PC di mezzo mondo, le avventure "punta e clicca" si preparano a vivere una seconda giovinezza. Dove? Ma è ovvio, sui dispositivi palmari...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

Questo mese vorrei dedicare un po' di spazio a un fenomeno interessante che riguarda lo sviluppo di titoli per palmari (basati sia su PalmOS sia su Microsoft Pocket PC): il ritorno delle avventure grafiche.

Da un po' di tempo molti sviluppatori si stanno cimentando nella realizzazione di titoli molto interessanti, che ripropongono il vecchio schema tanto amato del "punta e clicca", in grado di sposarsi benissimo con il "pennino" utilizzato per interagire con i dispositivi in questione.

Uno dei giochi che ha inaugurato, almeno in parte, questa nuova tendenza, è stato Fade per Pocket PC. Uscito nell'ormai lontano 2001 per mano dell'omonimo gruppo di programmatori Fade Team (www.fade-team.com), proponeva una classica avventura grafica in prima persona, con interazione punta e clicca sull'ambiente e una grafica davvero curata per le limitate risorse disponibili. I fondali erano prerenderizzati, e il gioco non durava più di una decina d'ore, ma tutti gli appassionati furono comunque molto soddisfatti.

Fade Team ha continuato a credere nel genere, e si appresta a lanciare un nuovo prodotto, questa volta sviluppato per piattaforma PalmOS. Si tratta di Acendior, un'avventura ambientata in un monastero che promette una ventina di ore di gioco e oltre cento locazioni da visitare. L'impostazione, come per Fade, sarà sempre in prima persona ma la grafica ha fatto un notevole passo avanti e, grazie anche all'alta risoluzione degli ultimi dispositivi PalmOS (320x320 pixel), ci troviamo di fronte a un ottimo livello di dettaglio. Il gioco era previsto per gennaio, ma a oggi non esiste che una versione dimostrativa... continuate a seguirci per saperne di più!

Altro gioco, forse ancora più ambizioso, è senza dubbio Gilbert Goodmate, trasposizione dell'omonima avventura per PC a opera di Z Logics (www.z-logics.com). In questo caso ci troviamo di fronte alla classica avventura punta e clicca in terza persona, con grafica cartoon-style e personaggio "a la George Stobbart". Tra dialoghi da affrontare e locazioni da visitare, Gilbert Goodmate ci propone lo schema di gioco più vicino a quello dei classici Monkey Island e Broken Sword bidimensionali. A differenza di Fade o Acendior, però, Gilbert Goodmate ha maggiori pretese sia per quanto riguarda la longevità sia per quanto riguarda la tecnica. Per la prima volta, infatti, ci troviamo di fronte alla possibilità di installare l'audio comprensivo di dialoghi...mai visto prima su un palmare! Sviluppato per Pocket PC, Gilbert Goodmate ha il suo maggior limite nelle esose richieste di memoria (per un palmare): si parla di 12 MB per il solo Demo, più di 25 MB per tutto il gioco senza musica, 40 MB con la musica, e così via fino a 110 MB per tutto quanto, dialoghi inclusi. Questo significa che bisognerebbe dedicare al titolo una scheda di memoria da 128 MB, o averne una da 256, per poter sfruttare al massimo tutte le caratteristiche del gioco.

Questi titoli, comunque, ci danno l'impressione che il genere delle avventure grafiche, anche solo quelle bidimensionali "old style", sia ben lungi dall'essere gettato nel dimenticatoio. Nello stesso momento però sorge spontaneo chiedersi perché su PC sia ormai un genere in disuso, supportato solo da pochi team di sviluppatori. Noi, dal canto nostro, continuiamo ad aspettare il prossimo Sam & Max della Lucas Arts... che sia la volta che una grafica 3D riesce a dare le vecchie e sane emozioni cui ci aveva abituato il 2D? Mah, chi vivrà vedrà... nell'attesa gustatevi alcuni dei nuovi giochi in uscita per Nokia N-Gage, cellulare/console molto discusso ma sicuramente interessante.

Quando leggerete queste righe, Acendior dovrebbe già essere uscito: una nuova avventura, questa volta per PalmOS, targata Fade Team.

Ecco la prima vera avventura grafica per Pocket PC, uscita nell'ormai lontano 2001. Si difende ancora bene.

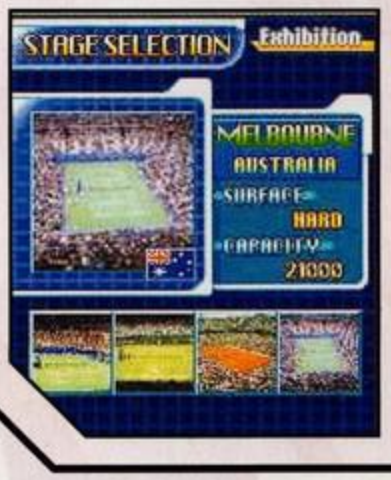
Gilbert Goodmate è un porting fedele della versione PC, ed è una bella e classica avventura grafica. L'aspetto sonoro comprende anche i dialoghi, ma per installarli serve molta memoria.

VIRTUA TENNIS

Sistema: Nokia N-Gage

65

Virtua Tennis… un nome, una garanzia. O almeno così dovrebbe essere. In verità questa versione del gioco, sviluppata da Hitmaker (AM3 di SEGA, insomma) non brilla per realizzazione tecnica. Al di là delle tre modalità di gioco (Arcade, Esibizione e World Tour) sono presenti solo otto tennisti e quattro campi diversi, un po' pochini per garantire una buona longevità in modalità giocatore singolo. Altro aspetto non molto convincente è la grafica: animazioni dei tennisti troppo semplificate e una velocità di gioco del tutto insufficiente per garantire un'azione adrenalinica, almeno se si ritorna col pensiero a quel primo Virtua Tennis per Dreamcast.



Per fortuna supporta in tutte le modalità di gioco il multiplayer via Bluetooth, che "salva" la situazione e permette al titolo di portarsi a casa, alla fine, una sufficienza piena. Peccato però… dal nostro punto di vista si poteva fare molto meglio.

SONIC-N

Sistema: Nokia N-Gage

80

Per dovere di cronaca, e per dimostrare che se ci si impegna anche N-Gage brilla, a fianco del migliorabile Virtua Tennis abbiamo provato un altro gioco "made in SEGA": Sonic-N. Questa versione, sviluppata proprio dal Sonic Team, è una piccola perla, acquisto praticamente obbligato per i possessori della console Nokia. La grafica è veloce, colorata e presenta un buon dettaglio, e il level design, come per tutti i Sonic, è praticamente perfetto. Veloce e adrenalinico, mantiene sempre la sfida alta e avvincente. C'è anche questa volta un piccolo neo o, meglio, una scelta che non abbiamo molto compreso. Lo schermo di gioco non occupa tutto quello di N-Gage, ma solo la parte centrale. In parole povere ci sono due bande orizzontali che limitano la già piccola area di gioco… Potremo usare da subito i quattro personaggi disponibili (Sonic, Amy, Tails, Knuckles) e ogni due livelli troveremo il solito malvagio Dr. Robotnik ad aspettarci. Nel complesso un buon gioco, da avere assolutamente se siete fan del genere.

WARLORDS II

Sistema: Pocket PC

78

Beh, di giochi per Pocket PC ce ne sono veramente tanti, adatti a tutti i gusti e a tutte le età. A fianco di RPG e avventure grafiche non potevano mancare i classici strategici, in tempo reale e a turni. Warlords II, come l'omonima versione per PC, rientra nella seconda categoria e ci immerge nel mondo di Etheria e delle continue lotte interne per conquistare il potere. Questa versione ha una serie di pregi indiscussi, come i 28 differenti tipi di armi, le mappe a generazione casuale e la presenza di una buona sezione dedicata sia alla strategia militare sia alla diplomazia. Warlords II vuole essere un gioco impegnativo e longevo, e il manuale elettronico da oltre 200 pagine ne è la prova… insomma, non è indicato per "una partita e via", ma farà la gioia di chi vuole qualcosa di più impegnativo del solito arcade. Discreta la grafica a colori, seppur non molto rifinita. D'altronde questo è lo scotto da pagare per rendere il gioco compatibile anche con i dispositivi più vecchi. Se volete provare una versione dimostrativa, puntate i vostri browser all'URL www.ppcstudios.com.

Davvero Bushido questo angolo di

Bovabyte

...che vi overclocca abili ninja in sole sette mosse!

Noi Bovas bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Parla con i tuoi amici sul forum BovaByte & QI: Zero!

DIVENTA UN TEMIBILE NINJA IN 7 MOSSE

Chi di noi non ha mai desiderato, per lo meno una volta, di trasformarsi in un temibile ninja? Ebbene, con questa mini guida di BovaByte potrete vestirne per lo meno i panni in modo pratico ed economico: tutto quello che vi servirà è una simpatica, quanto facile da trovare, t-shirt nera. Procediamo con ordine:

Iniziate con il procurarvi la maglietta nera di cui sopra; vanno bene anche quelle con le scritte, tanto la useremo al contrario!!

Girate al contrario la maglietta e indossatela in modo che l'etichetta sia sotto il vostro mento; impugnate le maniche.

Legate le maniche all'altezza della vostra nuca come indicato in figura.

Posizionate la maglietta come indicato in figura, a questo livello di trasformazione non è importante che sia ancora deducibile la vostra identità!

Portate la parte superiore della maglietta il più vicino possibile alle vostre sopracciglia.

Ripiegate la parte inferiore della maglietta in modo che nasconda la bocca e parte del naso.

Ora potete tranquillamente dare filo da torcere a Chuck Norris!!!

Questo è Dave che diventato un perfetto ninja, a dimostrazione che il nostro corso funziona sul serio!!!

LA POSTA DI MAX CIOÈ

< M A X C I O E @ B O V A B Y T E . C O M >

COME ESSERE PIU' FIGO

Ciao Max, cioè io faccio body building e cioè mi sono gonfiato parecchio, tanto che nella mia compa cioè c'è chi mi chiama Superman. Cioè a me piace essere Superman, ma una parte della compa ancora non mi chiama così, cioè la cosa mi dà fastidio.
Come posso convincerli che sono Superman?
Superman.

Bella storia, cioè se questa cosa cioè che ti chiamano Superman per te è una svolta, perché non ti fai tatuare la "S" di Superman sul petto, cioè quella che lui ha sul costume cioè tu ce l'hai sulla pelle? Ti consiglio anche di lampadarti di brutto, cioè così la prossima estate, cioè, quando andrai in piscina con la compa, cioè voglio vedere che non ti chiamerà Superman. Bella storia, quasi quasi lo faccio anche io.

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO

Qualche mese fa abbiamo avuto dei problemi tecnici con Tera-Byte, il fornitore del servizio di redirection a cui si appoggiano le caselle di posta elettronica @bovabyte.com. Purtroppo, l'esito della faccenda è stata una bella quanto disgraziata ecatombe degli indirizzi email già registrati. Adesso il servizio è nuovamente attivo, quindi chiunque voglia ripristinare la sua casella @bovabyte.com non deve fare altro che chiedercelo a... bovabyte@bovabyte.com. Nel messaggio, specificate per cortesia la vostra vecchia login (qualcosa@bovabyte.com, a noi interessa quel qualcosa) e l'indirizzo di posta elettronica vero cui associarla.

Ci scusiamo per il disagio e per il contrattempo. Nell'occasione, vi ricordiamo che l'unico modo per diventare qualcuno@bovabyte.com è spedire del materiale inedito alla nostra attenzione, di vostra fattura. La casella arriverà in cambio della pubblicazione!

Noi Bovas, bovabyte@bovabyte.com

ANCHE I VIRUS VANNO A SCUOLA!

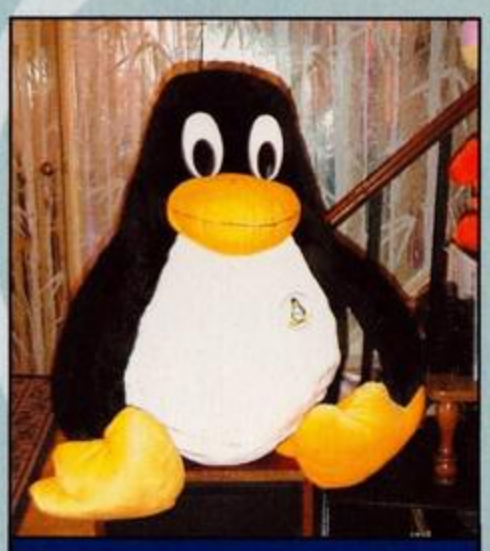
Tra una lezione e l'altra, ai Virus è permesso anche giocare per qualche minuto. Questo, per esempio, è il bersaglio per le freccette preferito da MyDoom.A.

Dopo che un'azienda seria e rinomata come Trend Micro ha diffuso, per mezzo dei propri portavoce, un comunicato stampa nel quale si sottolineava la caparbietà e l'intelligenza del virus MyDoom (tesuali parole: "È un virus intelligente. Il suo programmatore, tuttora sconosciuto, ha istruito il virus in modo da non fargli colpire gli altri hacker", e ancora: "Gli ha inoltre insegnato a non attaccare gli utenti di Linux, i militari e le istituzioni governative"), noi di BovaByte abbiamo osato l'inosabile, indagando come solo i giornalisti veri sanno fare, rischiando la vita, sfiorando la galera, e, soprattutto, facendo uno sgarro alla mafia informatica. Così, dopo averla visitata di persona, possiamo finalmente parlarvi della...

Sulle pareti delle aule non mancano i tradizionali poster didattici forniti dal Ministero. Questo insegna ai giovani bacilli quali computer si devono infettare e quali no.

SCUOLA ELEMENTARE "R. CANCELLI" PER PICCOLI VIRUS INFORMATICI

Finora vi avevano detto che Linux è un sistema operativo privo di virus, perché le sue "difese naturali", basate essenzialmente su una stretta logica gerarchica e sui permessi, uniti a una maggiore competenza degli amministratori del sistema, costituiscono un ambiente particolarmente insalubre per i virus informatici, che invece hanno bisogno di tante falle di sicurezza, tanti bug nel sistema operativo e, soprattutto, della dabbenaggine di milioni di u-tonti capacissimi di aprire il primo allegato che leggono nella posta elettronica, soprattutto se si chiama "pamela_anderson_nuda.exe". Vi avevano anche detto che gli eseguibili dei virus, scritti per Windows, non potevano funzionare su Linux, che ha un formato binario diverso. Ebbene, tutte balle. Ispirati da questa soffiata di Trend Micro, abbiamo scoperto che i virus sono intelligenti e che li si può "istruire". Ci siamo chiesti dove e come sia possibile, e alla fine abbiamo trovato la verità! La luce si è finalmente accesa ai nostri occhi. Il Magnifico Rettore della Scuola Elementare "R. Cancelli" Per Piccoli Virus Informatici ci ha infatti mostrato dei documenti agghiaccianti. "Abbiamo virus di tutte le specie. Worm, Backdoor, perfino qualche vecchio Bootsector che viene qui ad aggiornarsi – chiosa il Rettore – Eh sì, siamo proprio contenti della nostra attività, perché i nostri piccoli manigoldi poi crescono e mettono in ginocchio milioni di computer!". Ci aggiriamo per i corridoi, ed effettivamente notiamo un mucchio di strane bestioline fosforescenti con lo zainetto in spalla. "Una volta era tutto più semplice. C'era solo il DOS – ci dice uno degli studenti più vecchi – e l'infezione era roba da poco: un bel dischetto virato e via! Adesso con tutta 'sta Internet non ci capisco più niente". Chiediamo se possiamo scattare qualche fotografia ai virus, ma ci viene negato. Allora chiediamo se possiamo fotografare almeno qualche poster didattico e finalmente ci viene concesso. Alla fine, abbiamo scoperto che 'sti virus in fondo non sono altro che bambini cattivi che amano fare le marminelle agli utenti di computer: "Ma mica tutti, eh! - ci tiene a sottolineare il giovane Bagle.A – solo i più tonterelloni!" "Già, - gli fa eco MyDoom.A, la star del momento – solo un cretino potrebbe aprire un documento in Inglese che gli arriva da zia Genoveffa, e che lo avvisa che l'FBI sta indagando su di lui..". Alla fine dell'intervallo, però, le lezioni dovevano riprendere e così il Rettore ci ha invitati a uscire. Prima di andarcene, però, ci siamo voluti togliere la più grande curiosità: "Perché abbiamo voluto intitolare la scuola proprio in questo modo? Beh, perché Lui è il nostro più grande sostenitore. Senza i suoi prodotti noi non ci saremmo mai potuti diffondere in questo modo.". Da noi è tutto, linea allo studio.



La scuola è organizzata come un college e, a ogni nuovo virus che arriva, viene regalato un bel Tux giocattolo, così imparano ad amare Linux fin da piccoli e a rispettarlo.

Music Machine

L'INTERVISTA

LE VIBRAZIONI

Le Vibrazioni non sono solo un fenomeno, sono soprattutto un'affermata band dai mille colori, dal rock al pop, con ben cinquanta canzoni nel repertorio, con alle spalle una lunghissima tournée nei club di tutta Italia, dove riempiono le serate con la loro musica originale senza dover ricorrere a cover, dimostrando live la loro capacità di suonare, cantare e incantare il pubblico di tutte le età. Le Vibrazioni sono Alessandro Deidda, batteria (1976), Francesco Sarcina, voce e chitarra (1976), Marco "Garrincha" Castellani, basso (1978), Stefano Verderi, chitarra e tastiere (1974). A raccontarmi la loro avventura è l'istrionico Francesco, le cui parole lasciano trasparire certezze e speranze di quattro teste psichedeliche...più una, dietro le quinte!

Siete il gruppo rivelazione dell'anno, qual è il vostro segreto?

Quali siano i meccanismi che hanno fatto girare la ruota è un vero mistero. Nel nostro caso si può parlare di una fortunata alchimia, frutto del nostro impegno combinato con l'esperienza e la genialità di Demetrio Sartorio, il nostro attuale manager. Tutto è nato il giorno in cui mi sono intrufolato a un concerto dei Bluvertigo e gli sono stato alla costole. Demetrio era il loro responsabile della comunicazione, ovvero colui che sa come e dove collocarti. Ha accettato di ascoltare alcuni pezzi, avendo l'onestà di dire che prima di fare ciò che ti piace, bisogna far recepire quello che sei. In parole povere ci ha fatto uscire dal ghetto del 'rock da cantina'. Dai suoi suggerimenti è nata la nostra musica. Prendi 'Sani pensieri': c'è melodia, semplicità e ironia. Demetrio è un genio!

Dalla scommessa di autoprodursi ai premi dei Music Award, mi racconti le tappe di questo successo?

Se penso agli esordi, alle notti passate a provare nelle cantine, devo dire che il nostro percorso non ci è costato poca fatica. Ma poi, dopo che il gruppo si è dato forma nel marzo 1999, tutto ha subito una rapida accelerazione: solo dopo tre anni trascorsi a suonare nei locali, a farci le ossa sul palco, siamo usciti allo scoperto con un singolo che in pochissimo tempo ha venduto migliaia di copie. La voglia di autoprodursi c'è sempre stata...anche perchè le case discografiche ci ignoravano o erano propense a vederci come la versione melodica dei Fintapop, come li chiamiamo noi! E' stato un lavoro esagerato. Molto ci ha aiutato il video di 'Dedicato a te', girato sui Navigli. Poi Demetrio, mentre sondava con le case discografiche, nell'aprile del 2003 ha avuto il lampo di genio: iniziare il tour anche se il disco sarebbe uscito solo il mese successivo. Risultato: dieci date sold out! Un fenomeno anomalo per il mondo della musica, documentato al Fandango di Brescia, l'estate scorsa, da Lucignolo per Italia1. I riconoscimenti sono arrivati subito, prestigiosi ed emozionanti.

La vostra musica riporta molto agli anni Sessanta e Settanta, per sonorità e immagini: quanto siete legati a quell'epoca?

Tanto, anche perché in quegli anni si suonava la musica che ascoltavano i nostri genitori. Amiamo molto i Beatles e Elvis Presley, così come Santana e i Led Zeppelin. E poi ci piacciono Mina, Luigi Tenco, ma anche i Dire Straits, i New Trolls, Equipe 84. Con noi la musica di quegli anni torna a vibrare, pur stando fedeli alla nostra vena rock, nel senso più ampio, quello delle ballade.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nel Music Machine on line: Mao's box, Vlad's kingdom, Tgm in discoteca, concerti, recensioni ecc..

Quali sono i progetti artistici per il futuro?

Da aprile partiamo in tour. Sono trenta le date fissate, ma se si calcola che l'anno scorso abbiamo fatto oltre sessanta concerti allora si può prevedere che saranno almeno il doppio. Ora stiamo preparando il brano per l'estate, 'Sono più sereno'. A primavera uscirà il DVD che contiene, oltre al concerto live all'Alcatraz del 27 settembre, quindici minuti di interviste, il backstage delle prove, l'ingresso sul palco e il dopo concerto. Poi, nella sezione Contenuti speciali, proponiamo tre versioni differenti di 'Vieni da me', ovvero, il video trasmesso dalle TV, una seconda versione inedita con un nuovo montaggio e la terza tutta su Le vibrazioni in sala prove. Il DVD contiene anche un contributo dei fan e una galleria fotografica. Infine ti rivelo una chicca: c'è una piccola gag con Frankie HI NRG e Elio, una parodia del film Almost famous!

State pensando al mercato estero?

Sì, vorremmo raggiungere il mercato sudamericano e il mondo latino in genere, anche se la Spagna mi preoccupa: sono molto più selettivi ed è più impegnativo scrivere i testi in castigliano piuttosto che in ispanico. Nell'underground all'estero c'è fermento, è da lì che escono le cose più popolari, che catturano l'attenzione. Ci sono gruppi qui poco conosciuti che là hanno un'enorme pubblico. Siamo stati un paio di settimane in Messico. All'Hard Rock Cafè di Cozumel è successa una cosa sorprendente: siamo finiti sul palco a suonare (in bella lì, come se fossimo in cantina) con i loro strumenti. E stato fortissimo, perché la reazione è stata la stessa dei nostri primi concerti. Pur non conoscendo le canzoni sono scattati gli applausi de core e la gente diceva "Que buena onda, gran buena onda!".

Nel sottobosco dell'underground di sicuro ci sono molti artisti che vorrebbero realizzare il sogno di produrre un disco. Ma quanto denaro occorre per iniziare? E se la somma non la si possiede?

Nel nostro caso, dopo esserci rimboccati le maniche (fino ad avere un repertorio di cinquanta pezzi inediti), ci siamo guardati negli occhi e abbiamo deciso di investire su di noi. Ci ho sempre creduto! In concreto, però, si sono esposti Demetrio e Ignazio (Morbiducci, il nostro fonico in concerto e in studio), chiedendo il finanziamento di 70mila euro. Una scommessa rischiosa! Quei soldi non sarebbero bastati per produrre un intero album, quindi prendemmo la decisione di uscire con il singolo e di realizzare il video di 'Dedicato a te'. Un buon prodotto, soldi ben spesi! Tutto poi è cresciuto grazie al confronto e ai litigi costruttivi. I rientri immediati sono stati i concerti, ma c'è voluto quasi un anno per vedere i guadagni. E' cambiata la cultura musicale, forse cinque anni fa ci sarebbe voluto meno tempo perchè avremmo venduto 700mila copie, invece di 150mila.

Francesco, sei l'autore dei testi. Come nasce un brano?

Prevalentemente parto io con idee buttate giù voce e chitarra, per tracciare le prime linee melodiche. Ma una canzone, così come tutto l'album, prendono forma con il lavoro e la partecipazione di tutti, sia per gli arrangiamenti sia per gli impasti sonori. Racconto delle storie, ma si tratta di emozioni che diventano storie di tutti.

Nelle vostre canzoni si parla spesso di sesso, ma non in modo morboso...

Questo perchè guardiamo al mondo con uno sguardo 'leggero', che non vuol dire però superficiale. Per lo più amiamo lasciar trasparire l'ironia ma anche la

sensualità della vita, per liberarla da qualsiasi tabù. Spesso nei testi si parla di sesso, ma con innocenza, in modo molto libero. Crediamo che la sessualità sia una parte fondamentale per tutti noi, e bisognerebbe essere educati alla libertà fin da bambini.

Cosa mi dici dell'ultimo video?
Fantastico! Mi piace il fatto che rispecchia la vita di ognuno, nel piccolo grande universo. Ognuno ha i propri pensieri, sta a casa propria, ma poi alla fine c'è una cosa che unisce tutto e tutti. In questo caso è il tramonto.
Adesso che avete dimostrato di non essere il solito gruppetto italiano, che piazza un singolo in vetta alla classifica per poi cadere nel dimenticatoio, aprite il libro nero di chi vi ha detto no o vi ha riso in faccia?
Più che un libro nero è un libro di barzellette. Che se la gioca con quello dei carabinieri! Ci ridiamo sopra.

Silvia Salvucci

SPAZIO ITALIA

A causa di un inspiegabile problema occorso in fase di impaginazione, nello scorso numero gli articoli di Sergio Cammariere e Gabriella Grasso sono stati fagocitati dal computer (probabilmente impazzito) dei nostri grafici, ed erroneamente sostituiti da altra recensione: poniamo subito rimedio all'errore scusandoci per il disguido e riproponendo quanto misteriosamente scomparso...

SERGIO CAMMARIERE – SERGIO CAMMARIERE IN CONCERTO DAL TEATRO STREHLER DI MILANO (EMI, DVD video, € 28 circa)

È difficile non essere rapiti dalla musica di Sergio Cammariere: si è presentato così, all'improvviso, all'ultimo festival di Sanremo, classico nel vestire, dopo anni di gavetta, con un look vagamente simile a Frank Zappa e, giunto da perfetto sconosciuto, ha lasciato il palco promosso a superstar, nello scroscio degli applausi. Cammariere, piace dirlo, non è il solito sottoprodotto della cultura discografica di consumo. È un cantautore che condivide con De Andrè, Gaber e Battiato lo stesso sangue blu. Un artista che, con tanta ironia, una voce pacata e, soprattutto, una rara maestria col pianoforte, riesce a ipnotizzare il suo ascoltatore: lo accarezza con note suadenti, lo accompagna per mano verso lidi più ritmati, lo intrattiene sapientemente con il suo swing e lo esalta con gli assoli di piano, lunghi, veloci, complessi, jazzati, sottolineati, è il caso di dirlo, dalla scelta degli strumenti – assolutamente acustici – di questo concerto: un contrabbasso, una tromba e una batteria. Il risultato è un DVD assolutamente godibile, tanto da vedere quanto semplicemente da ascoltare, che racchiude in sé tanto la genuinità della musica eseguita dal vivo, quanto la precisione delle registrazioni in studio, visto che l'esecuzione è stata formidabile e lo stesso si può dire della qualità audio generale. L'ideale per chi ama la musica e non vuole sentire il "solito" cantautore lagnone. Buoni anche gli special, che contengono alcuni videoclip, alcuni passaggi di altri concerti e il backstage. Tra i brani, anche un apprezzato – ma doveroso, visto che eravamo allo Strehler – omaggio a Gaber.
p.bes

GABRIELLA GRASSO – CAFFÈ D'ORZO, MACCHIATO CALDO, IN TAZZA PICCOLA (Indipendence Sound, CD Audio)

Non c'è niente di particolarmente originale in questo disco, a parte probabilmente il fatto di essere l'esordio di una voce nuova nel panorama musicale italiano. Gabriella Grasso è così, a metà strada fra Irene Grandi e Gerardina Trovato: dalla prima ha preso il ritmo, la voglia di imporsi, la decisione di staccarsi completamente dai cliché della canzonetta italiana, e dalla seconda ha mutuato tematiche, interessi, ambientazioni... il tutto, naturalmente, senza limitarsi a questo. Con questo disco Gabriella Grasso sembra essere alla ricerca di un sound "suo" e, in attesa di trovarne uno che la renda automaticamente riconoscibile, abbraccia un po' tutti i generi, passando dalla ballad suonata col pianoforte al rock metropolitano più sfrenato, con qualche simpatica strofa gangsta a fare da backing vocal. Insomma, ci troviamo di fronte a un crossover di generi, a volte all'interno della stessa canzone, e il risultato è indubbiamente orecchiabile, pronto a piacere, a divertire e, così sperano ardentemente i suoi produttori, a vendere. Non abbiamo dubbi che, col dovuto sforzo di marketing, riuscirà a farlo.
p.bes

LA RECENSIONE DEL MESE DI...

RICCARDO ZAGAGLIA
carlo.zagaglia@tin.it

Vuoi vedere la tua recensione stampata su TGM? Connettiti alla sezione Silver Club di TGM Online e scrivi la tua opinione nell'area Music Machine!

RED HOT CHILI PEPPERS - GREATEST HITS

Prima di giungere a facili conclusioni sull'utilità di un Best Of e sull'operazione commerciale che sta dietro a ogni raccolta di successi, pensiamo un attimo al gruppo in questione e all'importanza che ha ricoperto nella musica degli ultimi 20 anni. Due decenni sono passati dal momento della loro formazione, e' da 20 anni che si evolvono di album in album (in meglio o in peggio, è questione di punti di vista); 20 anni vissuti in bilico, una band che ha rischiato di finire male più di una volta ma che è sempre risorta, più forte di prima. La raccolta prende in considerazione solo il periodo Warner Bros (91-03), più higher ground, contenuta in "Mother's Milk" (EMI, 1989). E' un peccato che le canzoni sicuramente più funk punk rappate del periodo pre-Warner siano state escluse, e per riempire le lacune, vi consiglio quindi l'eventuale reperimento della raccolta "What Hits!?" che si interessa proprio del periodo '83-91', più "Under The Bridge", che troviamo anche nel nuovo Greatest Hits. L'aspetto positivo, e direi principale, di questo disco è la bellezza, direttamente proporzionale alla loro fama, delle canzoni contenute: 14 tracce veramente uniche che rimarranno nella storia. Inoltre trovate 2 inediti che trasudano concretezza e poesia: la carina "Fortune Faded" e l'evitabile "Save The Population".
Se desiderate una raccolta di grandi canzoni rock, con la R maiuscola, che fila via veramente liscia senza interruzioni, vi consiglio decisamente l'acquisto del CD. Per i fan più accaniti potrebbe sembrare tutto sommato inutile, ma sicuramente non può mancare nella loro collezione. Per gli altri rappresenta un modo per scoprire i Red Hot Chili Peppers dell'era Frusciante, ovvero quella macchina rock funk che ha segnato in modo indelebile gli anni '90 e questi primi scorci del nuovo secolo.

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

Per la prima volta, gli incassi dell'home video (acquisto e noleggio di VHS, ma soprattutto DVD) hanno superato quelli delle sale cinematografiche. Il salotto di casa sta diventando un "nido hi tech", dal quale si ha sempre meno voglia di uscire. In parte è comprensibile: i biglietti sono cari, spesso al cinema c'è troppa gente (anche maleducata), ed è faticoso trovare (costosi) parcheggi. Dispiace, però: un film deve essere un'emozione, e se non è grande che emozione è?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

LA MALEDIZIONE DELLA PRIMA LUNA (PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE CURSE OF THE BLACK PEARL)

Un surreale Johnny Depp giganteggia in questa coraggiosa produzione, di enorme successo e grandiosi incassi (è già in lavorazione il sequel). Nonostante il genere fosse da tempo sinonimo di flop, la Disney e Jerry Bruckheimer hanno osato spendere 130 milioni di dollari per questa anomala storia di pirati, sceneggiata da Ted Elliott e Terry Rossio, già responsabili di Shrek (altra smitizzazione di un genere). Il vanesio e fallimentare pirata Jack Sparrow deve recuperare la sua nave, rubatagli dal crudele Barbarossa (Geoffrey Rush). Al suo fianco avrà Will Turner (Orlando Bloom), umile fabbro, da sempre innamorato della bella Elisabeth Swann (Keira Knightley), volitiva figlia del governatore dell'isola. Su tutti aleggia la Maledizione, che tramuta i pirati troppo avidi in morti viventi. Ispirato a "I pirati dei Caraibi", la più famosa attrazione del Luna Park di Disneyland, "La maledizione della prima luna" è un film avventuroso e divertente, al quale Depp da' il tocco magico di un'interpretazione stravagante, ispirata, per sua stessa ammissione, a Keith Richard, al cartoon della puzzola Pepe Le Pew, a Shane McGowan dei Pogues, a Peter Ustinov nel film "Il Fantasma del Pirata Barbanera" e alle movenze di Muhammed Alì sul ring. Da ascoltare assolutamente nel doppiaggio originale, con i sottotitoli. Abbondanza di effetti speciali della ILM, nello stile della Mummia, con costumi e scenografie curatissimi e location da sogno nelle Isole Grenadine. Immagine di grande pulizia, nitidezza e definizione, nel rispetto delle scelte cromatiche originali. Audio strepitoso. Un centrale potentissimo e una perfetta separazione della traccia rendono una sensazione di assoluto coinvolgimento. Extra abbondantissimi e divertenti, contenuti in chiari menu. Il making of contiene otto filmati; "mosca sul set" permette di spostarsi sul set in cinque scene; "sotto coperta" è un documentario interattivo sui Pirati; lo sviluppo della scena "Serenata al chiaro di luna" mostra trucchi e storyboard. In una sola settimana il titolo è andato a ruba, raggiungendo la cifra record di 200.000 pezzi venduti fra DVD e VHS.

SCHEDA

Collector's Edition
Regia: Gore Verbinsky
Cast: Johnny Depp, Orlando Bloom, Keira Knightley, Geoffrey Rush
Distribuzione: Buenavista
Sottotitoli: italiano, inglese, inglese non udenti, croato, arabo, sloveno
Schermo: 2.35.1
Audio: italiano DTS ES 5.1/DD 5.1
Dischi: 2
Extra: sul disco 1, commenti di Verbinsky, Bruckheimer, Depp, altri protagonisti e sceneggiatori; configurazione per PC (con confronto fra storyboard e film). Sul disco 2: un'epica avventura sul mare, il making of; mosca sul set; diari sottocoperta (tre diari di produzione); fuoriscena; 19 scene eliminate; sviluppo di una scena, sugli effetti digitali; galleria fotografica con oltre 200 foto; i Pirati nei parchi (sull'attrazione Disney risalente al 1968); altri contenuti per DVD-ROM (come diventare scheletri viventi, ancora visita, storia e foto dell'attrazione Disney, altra galleria fotografica).

€ 25,99

MOVIE MACHINE

INSIEME PER CASO (UNCONDITIONAL LOVE)

Quando due categorie di discriminati (una casalinga e un gay) si incontrano, producono un film come "Insieme per caso": Grace è una mite e remissiva madre di famiglia, con l'esclusiva passione per Victor Fox, cantante melodico di gran fama ma parecchio kitsch; Dirk è invece il "segretario particolare" di quest'ultimo. Il cantante è gay da sempre, ma ha dovuto fingere per non scontentare il suo numeroso pubblico femminile. Due eventi irrompono nella piatta vita di Grace: il marito decide di lasciarla, annoiato dalla routine quotidiana, e Victor viene assassinato. Sconvolta da entrambi i fatti, Grace parte per l'Inghilterra per assistere almeno ai funerali del divo. Qui incontra Dirk, alle prese con problemi legali e affettivi. Dopo qualche difficoltà iniziale, diventeranno grandi amici e insieme risolveranno tutti i loro problemi, trovando ricchezza, fama e felicità, vivendo felici e contenti...Una "strana coppia" al centro di una simpatica favola, interpretata da due ottimi attori e da molti buoni comprimari. Ottima Kathy Bates mentre rappresenta il grigiore e la rassegnazione iniziale del suo personaggio. P. J. Hogan ha all'attivo due belle commedie, "Le nozze di Muriel" e "Il matrimonio del mio migliore amico", anche questo con uno splendido Everett.
Jonathan Pryce esegue personalmente le canzoni del suo personaggio. Bella scelta di brani per la colonna sonora. Molto bene sia l'immagine, definita e dettagliata, sia l'audio, efficace anche se si tratta di un film prevalentemente di dialoghi. Extra scarsi, purtroppo.

SCHEDA

Regia: P. J. Hogan
Cast: Kathy Bates, Rupert Everett, Dan Aykroyd, Jonathan Pryce
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: inglese, italiano
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: scena inedita; trailer

€ 23,20

MY LITTLE EYE

Per un milione di dollari, cinque ragazzi, reclutati su Internet, accettano di convivere per sei mesi in una casa isolata e in una località sconosciuta. Lo spettacolo della loro vita in comune (gabinetto compreso) sarà trasmesso su Internet, a pagamento. Insomma, una specie di Grande Fratello online. La somma verrà pagata solo se tutti insieme concluderanno la prova, altrimenti nessuno prenderà i soldi. Il film inizia quando mancano pochi giorni alla fine dello show: improvvisamente, nella solita noiosa routine, si verificano fatti anomali e inquietanti. Il nervosismo fra i ragazzi aumenta, mentre la situazione degenera e cominciano i decessi. Il più sveglio di loro riesce a scoprire proprio su Internet la verità: sono tutti dentro un crudele snuff-movie, trasmesso clandestinamente in diretta.

SCHEDA

Regia: Marc Evans
Cast: Sean CW Johnson, Jennifer Sky, Stephane O'Reilly, Laura Regan, Chris Lemche
Distribuzione: Universal
Sottotitoli: italiano, inglese non udenti, olandese, francese
Schermo: 1.85:1
Audio: italiano DTS 5.1/ DD 5.1
dischi: 1
Extra: commento di regista e produttore, film con i commenti degli organizzatori del gioco; 4 scene eliminate; making of; una scena in multiangolo; audizioni integrali

€ 24,99

Idea geniale, in effetti, sarebbe un successone... Finale nerissimo. Prodotto dalla WT2, la compagnia low budget della Working Title, "My little eye" è un piccolo film ben fatto di un regista che ha all'attivo solo qualche documentario, da non confondere con i soliti thriller adolescenziali, con una buona idea di base, una discreta suspance e un valido cast di giovani quasi sconosciuti. La casa, labirintica e disseminata di videocamere come un gigantesco set, è stata ideata da Crispian Sallis, nominato all'Oscar per "Aliens" e "Il gladiatore". Immagine pulita e ben definita, fotografia buia e molte sequenze digitali, riprese contemporaneamente da più macchine. Audio potente e distribuito in modo molto efficace. Extra abbondanti e interessanti: si può anche vedere il film con il commento degli organizzatori del gioco (fiction nella fiction).

REQUIEM FOR A DREAM

In una degradata Coney Island la vedova Sara passa le giornate in adorazione del solito insulso talk show e del suo divo. Suo figlio Henry è un eroinomane e campa alla giornata con furti e traffici, insieme all'amico Tyrone. La sua ragazza è Marion, bellissima, di buona famiglia e perduta anche lei. Con la speranza di partecipare allo spettacolo televisivo, Sara comincerà ad assumere anfetamine a manciate, nella speranza di dimagrire ed essere così più attraente. Il figlio e l'amico tenteranno di intraprendere la strada dello spaccio su larga scala, ma tutto andrà per il verso sbagliato e la conclusione sarà penosa per entrambi. L'eterea Marion, irrimediabilmente dipendente dall'eroina, finirà invece ad allietare i festini di uno spacciatore. L'illusione di un sogno, fondata però su facili scorciatoie, è destinata a fallire nel peggiore dei modi. Crudele apologo morale per una società che ha fatto della superficialità uno dei valori fondamentali. Girato con uno stile molto personale (memorabili i "trip" delle droghe, legali e non), il film è tratto da un romanzo di Hubert Selby Jr, già autore di "Ultima fermata a Brooklin". Ottimi tutti gli attori, una sorpresa la Connelly.

SCHEDA

Regia: Darren Aronofsky
Cast: Jennifer Connelly, Ellen Burstyn, Jared Leto, Marlon Wayans
Distribuzione: Cecchi Gori
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 1.85:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: "Memorie, sogni e dipendenze" intervista di Burstyn con Hubert Selby Jr; "Anatomia di un sogno" il regista commenta la realizzazione del film; scene eliminate con commento; making of; trailer; filmografie

€ 14,99

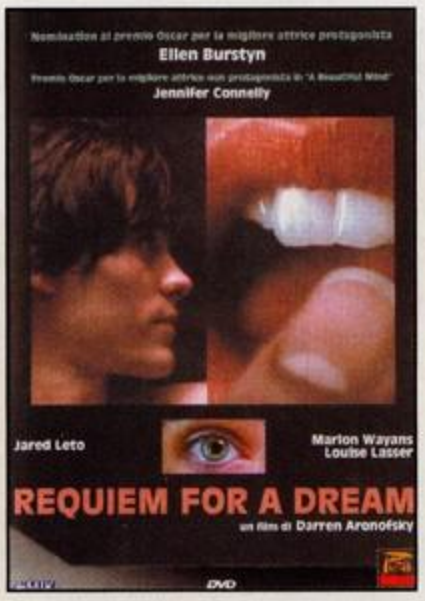


Immagine pulita e nitida, nel rispetto delle scelte della fotografia originale, con diverse tecniche di ripresa e colori freddi e spenti; buono l'audio, con i dialoghi in primo piano, ma efficace anche nei rumori ambientali (eccezionali tutti i suoni durante le scene di droga). Da ascoltare la recitazione originale. Extra molto abbondanti e interessanti.

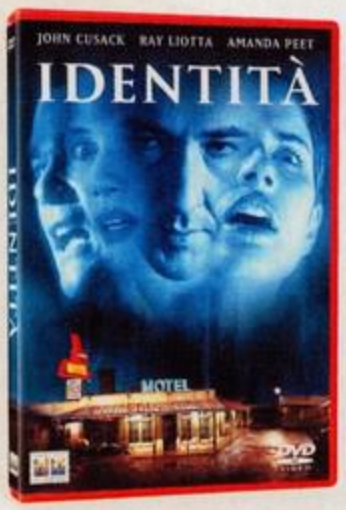
IDENTITÀ (IDENTITY)

In apparenza per un gioco beffardo del destino, in un motel sperduto nel deserto si trovano riuniti casualmente 10 personaggi (in effetti 11...). Una tempesta di pioggia, fulmini e tuoni ha causato a tutti problemi a catena e li ha costretti a rifugiarsi in quella landa sperduta e isolata dal resto del mondo. Le loro storie sono tutte diverse: c'è la diva ormai decaduta con il suo laconico autista, la ragazza squillo in fuga, la coppia felicemente sposata in vacanza con il figlioletto, il poliziotto tutto d'un pezzo che trasporta un feroce serial killer per la revisione del processo, la coppia di freschi sposini già in lite, l'equivoco gestore del motel che nasconde un segreto. Anche gli altri celano però qualcosa di poco limpido nel passato, fatto di piccoli crimini, menzogne, fallimenti e crisi esistenziali. Come in un giallo della gloriosa Agata Christie, tutti cominciano a morire, sadicamente uccisi uno dopo l'altro e senza movente apparente. La verità verrà alla luce poco a poco, con un bel colpo di scena finale. Bel thriller, che non ha avuto al cinema il riscontro che meritava, da recuperare su DVD. Ottimo tutto il cast, dai veterani John Cusak (ha cominciato a lavorare a 17 anni e ha interpretato 43 film) e Ray Liotta, ai più giovani Amanda Peet, Clea DuVall, William Lee Scott (e non dimentichiamo il giovanissimo e inquietante Bret Loher). Il regista aveva precedentemente diretto film molto diversi: Cop Land, Ragazze interrotte, Kate & Leopold. Immagine sempre molto nitida e dettagliata, pur con una fotografia spesso notturna e piovosa. Ottimo l'audio, sia nei dialoghi centrali, sia negli effetti ambientali, efficacissimi per il coinvolgimento nell'azione. Extra buoni.

SCHEDA

Regia: James Mangold
Cast: John Cusak, Ray Liotta, Amanda Peet, Alfred Molina
Distribuzione: Columbia
Lingue: italiano, inglese, russo
Sottotitoli: it, ing, arabo, bulg, ceco, croato, dan, ebr, finl, gr, isl, norv, pol, rum, russo, serbo, slov, hindi
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento di regista e sceneggiatore; 4 scene eliminate; dietro le quinte; storyboard a confronto di 3 scene; trailer vari

€ 19,99



Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

Voi non lo sapete, ma il compito più difficile del redattore medio consiste nello scrivere capelli per gli articoli. Per esempio, adesso dovrei dirvi che questo mese impersoneremo poliziotti smargiassi, militari potenziati, idraulici baffuti (ebbene sì, Mario torna alla carica), conigli utilizzati come utensili, porcospini mazzulatori e agenti segreti educati, ma tutto questo andrebbe perso come lacrime nella pioggia. Bene, sono riuscito a illustrarvi i contenuti di questo appuntamento... allora non sono poi così male come sembro!

MAX PAYNE 2

Dopo un esordio su PS2 non certo felice, Max ritorna su console, come del resto era prevedibile (e annunciato, a ben vedere). Massimo Dolore, il poliziotto più amato dei videogiochi, è di nuovo impegnato nell'annientamento sistematico di criminali a base di pistole, fucili, Bullet Time e fraseologia da vero duro. In questa eccentrica avventura, la cui traduzione italiana è stata curata dall'indomito Mao (quindi possiamo anche affibbiare a lui la colpa di qualsiasi difetto, compresi quelli di programmazione), Max è accusato di omicidio e dovrà ricostruire gli eventi recenti in un vorticare onirico tra incubo e realtà. Il gioco è sempre un action in terza persona, con una massiccia dose di azione: tra l'altro, è uscito anche per Xbox e GameCube. Sembra proprio però che Max non riesca a fare una bella figura sulla console della Sony: l'engine per la gestione della fisica NON è l'Havoc; i programmatori hanno dunque cercato di realizzare qualcosa che si avvicinasse, ma il risultato non è dei migliori. In diversi casi, si vedono delle imperfezioni nelle collisioni tra Max e gli elementi dello scenario e tra gli elementi stessi. Allo stesso modo, le texture sono poco dettagliate e l'uso dei colori non è sempre convincente. Dato che su PS2 non si può usare la combo mouse/tastiera (in teoria avrebbero anche potuto implementare questa possibilità con le prese USB, come avviene in Unreal Torunament), è stato utilizzato lo stesso sistema di puntamento del primo episodio, il quale, per dirla onestamente, è pessimo: anche se sparate a un paio di centimetri dal nemico lo colpirete comunque. Il gioco non è comunque brutto, anzi, è un action complessivamente divertente che si lascia giocare. Tuttavia, lascia un po' l'amaro in bocca, soprattutto pensando a un confronto con la sua controparte PC. Come accennavo sopra, caratteristica principe di Max Payne è il Bullet Time, quello che l'ha reso il gioco non ufficiale di Matrix (c'era anche un MOD proprio dedicato alla pellicola che girava ai tempi dell'uscita del primo episodio su PC). In pratica, spendendo appositi bonus, Max può rallentare il tempo, compiendo balzi e sparando da posizioni acrobatiche, schivando i proiettili, sovvertendo le leggi della fisica e abbattendo parecchi nemici in un sol colpo. Che dire, dunque? Appesantito da una conversione riuscita solo in parte, Max Payne 2 è un gioco che fatica a ottenere su PS2 lo stesso consenso riscosso su PC, risultando solamente discreto.

KILL.SWITCH

La vita è triste, il mondo crudele e un povero soldato non può sperare di essere trattato decentemente: al protagonista di kill.switch vengono infatti infilati nel cranio degli impianti cerebrali che gli distruggono completamente i ricordi e lo trasformano in una macchina per uccidere. Flagellato da questa barbarie, il soggetto non ha più memoria delle persone care e diventa poco più che un automa, conservando solo un senso dell'umorismo a tratti discutibile. È questo che succederà in kill.switch, titolo Namco in cui dovrete fondamentalmente uccidere gente e poi (se avanza del tempo) seguire la storia. A prima vista, kill.switch potrebbe sembrare uno stealth game: in effetti, dovrete sempre infiltrarvi in territorio nemico e compiere una qualche missione di omicidio mirato/sabotaggio. Tuttavia, basta qualche minuto per capire che lo "stealth" dura solamente sino al primo attacco. Kill.switch è infatti uno shooter in terza persona, che si distingue da tanti suoi simili per la necessità di utilizzare delle coperture. I nemici sono infatti molti, e uno scontro frontale finirà inevitabilmente con la propria disfatta. Che fare, allora? Semplice: è sufficiente nascondersi dietro muri, muretti ed elementi di scenario assortiti e cacciare fuori la testa solo quando si deve sparare. Volendo, si potrà estrarre solo l'arma, anche se questo causa una notevole perdita di precisione. Il gioco si risolve in una serie di sparatorie incentrate sull'azione, in cui dovrete fondamentalmente nascondervi e colpire i nemici con precisione. Pioggia di piombo e niente più, in pratica, ma almeno si tratta di materiale ben realizzato. Benché la grafica di kill.switch sia tutt'altro che perfetta (le texture e i modelli poligonali si dimostrano spesso piuttosto grezzi), il gioco riesce a coinvolgere con un'azione incessante che necessita di una minima pianificazione. Per riuscire ad abbattere tutti i nemici di una determinata zona, si dovrà innanzitutto capire dove si trovano (a seconda dei proiettili che vi volano attorno!), per poi rimediare un nascondiglio che possa mettere al riparo dai loro colpi. Non mancano i trucchetti sporchi, come i classici barili di combustibile che possono essere fatti esplodere. Da notare la buona varietà di armi a disposizione (buona parte delle quali recuperabili dai cadaveri dei cattivi), cui si aggiunge un'ampia selezione di granate.

007 - EVERYTHING OR NOTHING

Il suo nome è Bond, James Bond, e personalmente mi sono dimenticato di quanti videogiochi gli siano stati "costruiti" attorno. Everything or Nothing, tutto sommato, non si discosta troppo dai classici titoli dedicati all'agente segreto più somigliante a Pierce Brosnan (ma anche a Sean Connery e Timothy Dalton) esistente al mondo. Anche Everything or Nothing è fondamentalmente un action in 3D, in cui sequenze di movimento furtivo tra i nemici si alternano a più lineari sparatorie e a livelli di guida sui mezzi più svariati. Tra gli altri, potremmo metterci alla guida di auto, moto ed elicotteri. Il gioco punta molto sull'atmosfera cinematografica, proponendo una serie di livelli in cui dovremo fare ampio uso delle capacità di Bond (fin dall'inizio, per esempio, sarà necessario dimostrare notevoli doti di alpinista). Quello che differenzia EoN da tanti altri action game sta fondamentalmente nel peculiare sistema di puntamento del bersaglio: premendo l'apposito tasto, vedrete il tempo rallentare (per esempio, i proiettili si muoveranno più lentamente, così come i nemici). Mentre vi troverete in questa modalità comparirà un mirino, che potrete spostare tra tutti i possibili bersagli presenti su schermo. Una volta inquadrata la vostra vittima (che non è necessariamente un essere umano, ma può anche essere un pezzo di scenario che vale la pena di colpire per attivare un qualche effetto), non vi resterà che far scorrere il tempo normalmente e sparare. Non è così macchinoso come sembra, ma spesso è impreciso, anche perché il mirino sembra dare la precedenza a quei bersagli che sono strettamente indispensabili al proseguimento del gioco e a volte si rifiuta di inquadrare nemici che si trovano a due metri di distanza. Altra bizzarra caratteristica del gioco è la necessità di utilizzare degli oggetti che troverete in giro come armi. A volte, questo è necessario per colpire un nemico senza fare rumore (e quindi, senza mettere in allarme gli altri), mentre in altre situazioni (quando il sistema di puntamento si rifiuta di funzionare decentemente, come descrivevo sopra) è più semplice ed efficace raccogliere una chiave inglese e tirarla contro i cattivi che sparare loro addosso. EoN è tutto sommato un titolo rispettabile, vario e divertente, ma non riesce ad avere una sua personalità che vada oltre la licenza di richiamo. Se siete appassionati di 007 vi piacerà, altrimenti sarà semplicemente un altro action game come tanti.

XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 4
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
72

WHIPLASH

Crystal Dynamics. Legacy of Kain. Vampiri. Orrore. Morte. Distruzione. E invece no. Stavolta, la Crystal Dynamics si butta sul platform/adventure demenziale, con un gioco senza né capo né coda: la storia vede il furetto Spanx (che è diventato una donnola nell'edizione italiana) e il coniglio Redmond mentre tentano di fuggire da una fabbrica nella quale vengono tenuti prigionieri. La cosa bizzarra è che Redmond è legato a Spanx da una catena: quest'ultimo può usare il riluttante compagno per combattere (scagliandolo contro i nemici), distruggere elementi di scenario (come sopra) e dondolarsi appendendosi ad apposite sporgenze. In effetti, tutto il gioco è una rassegna di crudeltà perpetrate ai danni di Redmond, che viene dato alle fiamme, schiacciato tra ingranaggi, elettrizzato, congelato, percosso in una quarantina di modi diversi e, in genere, utilizzato come un qualsiasi strumento a seconda delle necessità. I livelli attraverso i quali vi muoverete sono molto lineari: non si rischia di perdersi, visto che ci sono una sola uscita e una sola direzione verso la quale muoversi. Il difficile sta nel superare alcuni forti avversari (molto pochi, in verità) e nel capire come sbloccare alcuni passaggi. In genere, dovrete agire su determinati elementi di scenario per esaudire alcune richieste che vi verranno poste, alle quali è subordinato il proseguimento del gioco. Come avrete ormai intuito, buona parte di queste richieste comporta l'utilizzo di Redmond per qualche pratica che gli infligga dolore fisico. Per certi versi, Whiplash ricorda Jak & Daxter, e non tanto per la struttura in sé (molto più restrittiva e concentrata), quanto per il fatto che il protagonista non parla mai, mentre il suo minuscolo compare è fin troppo loquace. Man mano che procederete nel gioco, abbandonerete il proposito di fuga dalla fabbrica e assumerete l'incarico di ridurre la società proprietaria sul lastrico, distruggendo praticamente tutto quello che compare sullo schermo. Whiplash ha un pregio insindacabile, ovvero l'umorismo totale e devastante, ma ha anche un difetto, ovvero l'umorismo totale e devastante. Questa situazione comporta un notevole divertimento iniziale, che tende però a scemare una volta che si entra nello spirito del gioco e ci si fa l'abitudine. Un titolo divertente, ma la struttura non offre granché di nuovo e uno scafato appassionato di platform dovrebbe pensarci su prima di comprarlo.

XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 4
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 4
73

MARIO PARTY 5

Questo è il genere di giochi che mi mette in una posizione non certo invidiabile: è realizzato bene, questo sì, ma bisogna essere amanti del genere per apprezzarlo appieno. Io non lo sono: già il primo Mario Party non mi convinse e anche questo quinto episodio mi ha lasciato piuttosto indifferente. In sostanza, ci troviamo di fronte a una sorta di Gioco dell'Oca molto più elaborato, che pone i personaggi della saga di Mario ai nostri comandi. In realtà, del Gioco dell'Oca c'è ben poco: l'unico elemento che accomuna le modalità principali è il fatto che il nostro personaggio si muove su di un tabellone diviso in caselle, alternando il proprio turno di spostamento con gli avversari (o gli alleati, a seconda dei casi) e determinando l'entità della propria mossa tramite un lancio di dado. Alcune caselle si limitano a far guadagnare qualche moneta (l'unità di misura del vostro successo) a chi ci finisce sopra, mentre altre danno luogo a effetti speciali. In questa categoria rientrano, per esempio, perdite o guadagni improvvisi di monete, o l'acquisizione di power up che possono agevolare la sconfitta dell'avversario. A seconda della modalità, poi, vi sarà richiesto di prendere parte ad alcuni sottogiochi, che comportano un confronto diretto contro uno o più avversari, oltre a premi per chi vince e penalità per chi perde. Tali sottogiochi, divisi in categorie, sono veramente moltissimi: si va da una corsa per i cieli a bordo di jetbike a una gara di salto in alto tramite una molla gigante, passando per prove di resistenza nel sostenere pesi a gare di ribattuta di palle da baseball. Queste sono solo alcune delle possibili varianti: ci sono moltissimi possibili problemi nei quali potreste incappare, e la difficoltà nel vincere non è sempre la stessa. Tra le modalità non direttamente collegabili alla tipologia di gioco di base, possiamo citare la possibilità di giocare partite di mini-hockey (due giocatori per squadra), beach volley e una sorta di competizione di guida (in cui lo scopo è in realtà annientare l'avversario a cannonate). In quest'ultima, potrete costruirvi un'auto personalizzata, spendendo i soldi guadagnati nelle altre modalità di gioco per carrozzeria, ruote e cannone. MP5 è un gioco pensato per il multiplayer e, come tale, dà il meglio di sé se ci si gioca in tanti. Ora, io non posso affibbiargli un voto stratosferico presupponendo a priori che voi abbiate degli amici a portata di mano…. Se però questo è il caso, aggiungete pure cinque punti al globale.

QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 3
CARISMA 4
76

THE SIMS - FUORI TUTTI

Questa nuova versione di The Sims riprende le stesse meccaniche di gioco del suo diretto predecessore, ma apparentemente si differenzia da quest'ultimo per la tipologia di gioco. Laddove il primo The Sims prevedeva delle missioni ben precise da far completare al proprio alter ego digitale, qui ci ritroviamo alle prese con una modalità principale e con una trama da seguire. Quest'ultima prevede la sfida contro un potente nemico, fermamente intenzionato a toglierci tutto quello che abbiamo. Non solo: dovremo anche gestire la nostra esistenza, cercando di trovarci un lavoro, crearci un'indipendenza e, in genere, levarci dalle scatole della nostra famiglia. The Sims è fondamentalmente questo, un simulatore di vita vissuta con visuale in isometrica. Dovrete fare più o meno quello che fareste nella vita reale e cercando di creare una carriera solida, la quale potrà svilupparsi in una quantità enorme di percorsi: potreste diventare tanto un attore quanto uno scienziato pazzo, tanto per fare due esempi. Qualunque sia la strada che deciderete di intraprendere, dovrete impegnarvi per conseguire il massimo avanzamento sociale possibile, interagendo con i personaggi controllati dal computer e facendo del vostro meglio per soddisfare le richieste dei vostri superiori. Alla fin fine, quindi, non c'è una grande differenza rispetto al predecessore, anzi: si tratta sempre di eseguire compiti a breve termine. Tuttavia, tutto quello che c'è tra l'inizio del gioco e il conseguimento del vostro obiettivo è quanto di più minimalista si possa immaginare: i vostri problemi tipici consisteranno nel cambiare una lampadina, curare la vostra igiene personale, mangiare quanto basta e via dicendo. Il sistema di controllo si basa su di una serie di azioni, che possono essere predefinite in una sequenza e che poi vengono compiute automaticamente dal vostro alter ego. In effetti, si può dire che le meccaniche di base del gioco siano rimaste praticamente immutate: ciò è bene (perché il primo The Sims è un gran titolo) e un male (a meno che non abbiate amato alla follia il primo episodio, non so se vorrete pagare a prezzo pieno un sequel quasi identico). The Sims ottenne grande successo su PC, un po' meno su console: questa nuova versione, benché migliore della prima, non offre quel qualcosa in più che sarebbe stato lecito aspettarsi. Più che un seguito, si può dire definire espansione. Vi piacerà molto di più se non possedete l'episodio precedente.

QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
78

GOTCHA FORCE

Nel mondo ci sono cose che è meglio non sapere e porte che è meglio non aprire. Per esempio, io so che ogni tanto giocate ancora con i vostri vecchi Masters of the Universe. Andiamo, He-Man, Skeletor, Man-At-Arms e compagnia bella avevano un loro perché, però mi chiedo: cosa succederebbe se i vostri Masters parlassero con voi? Gotcha Force è un gioco che risponde a questa domanda. I protagonisti della storia sono infatti dei giocattoli spaziali volanti (i Gotcha, per l'appunto, che hanno l'aspetto di robot), che convincono dei bambini a guidarli in battaglia. Bambini giapponesi, ovviamente: in fondo, dovreste sapere che queste cose accadono solo in Giappone.

In Gotcha Force comincerete il gioco controllando un singolo e dovrete affrontarne degli altri in apposite arene. Lo schema è quello di un picchiaduro/shooter 3D, nel quale potrete impadronirvi dei Gotche nemici e inserirli in una squadra con la quale affrontare gli scontri successivi. Con il tempo, battendoli nella pugna, potrete schiavizzare altri bambini e portarli a combattere al vostro fianco. Ovviamente, anch'essi hanno dei Gotcha con cui aiutarvi, altrimenti sarebbero completamente inutili e tanto varrebbe ucciderli appena sconfitti. Durante lo scontro, potrete controllare un singolo robot: una volta che questi sarà distrutto, verrà soppiantato dal compagno di squadra successivo secondo l'ordine da voi stabilito. Anche gli schieramenti avversari funzionano così: i Gotcha che affronterete saranno suddivisi in squadre di giocattoli che si avvicenderanno man mano che saranno distrutti. GF è stato pensato per un pubblico di bambini, non solo per il design infantile, ma anche per il basso livello di difficoltà e per la sua trama (il cui concept fondamentale ricorda in più punti quello dei vari Digimon). Ne consegue che il giocatore medio può riscontrare solo un interesse limitato, sebbene non si possa dire che il titolo sia mal realizzato: suo unico vero difetto, infatti, è la povera grafica. Alla Capcom stanno considerando l'idea di produrre dei giocattoli ispirati a Gotcha Force, il che può ragionevolmente farci presumere che ne vedremo presto dei seguiti. Ci troviamo di fronte alla nascita di una nuova serie di minestroni riscaldati sul tipo di Street Fighter e Resident Evil?

GAMECUBE

QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	2
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

66

SONIC BATTLE

Sonic è un porcospino che corre, questo lo sanno tutti: si sapeva fin dal suo esordio su MegaDrive, titolo in cui correva come una bestia e nel cui manuale italiano veniva chiamato "Sonico". Non stupisce, quindi, che abbia fatto tanta strada, né che passi con disinvoltura attraverso diversi generi, dal platform al flipper digitale e ora anche al picchiaduro. Perché proprio questo è Sonic Battle, un picchiaduro. In questo gioco il personaggio di spicco è un tale Emerl, un robot costruito dal solito Dr. Robotnik che incontra Sonic e decide di iniziare una rissa. Non è proprio così, ma il succo è quello: dovrete guidare Emerl attraverso dei combattimenti (ai quali possono partecipare al massimo quattro individui per volta) e fargli menare le mani. Emerl ha una particolare caratteristica, che potremmo anche chiamare "Trasmigrazione attraverso Satori": tramite essa, è in grado di acquisire le mosse speciali dei personaggi che combatte, assimilando così in sé duemila anni di tradizione, sconfiggendo il re della fine del secolo e diventando l'uomo più forte della Divina Scuola di Hokuto. Forse non è proprio così, ma ci siamo capiti. Il sistema di combattimento è fondamentalmente semplice, tant'è che la supermossa speciale del robot viene eseguita premendo un singolo tasto. In realtà ne avrebbe a disposizione anche più d'una, ma non potrete usarne in numero maggiore durante il combattimento, giacché sarà possibile scegliere una sola arma prima dello scontro. Oltre ai personaggi già citati, ovvero Sonic e Robotnik, Emerl potrà incontrare anche i soliti Tails, Knuckles e i meno noti Rouge e Shadow (due personaggi che non mi sono mai piaciuti granché, a dire il vero).

Sonic Battle, nonostante la buona fattura tecnica, è un gioco che tende a stancare sulla lunga distanza. Il modo migliore per farlo durare è quello di radunare una notevole quantità di amici e allestire degli scontri in gruppo, per creare un macello indicibile e divertirsi di più. La longevità del gioco è di fatto molto subordinata a questa particolare circostanza: in sé, Sonic Battle è un titolo onesto, ma diventa eccezionale nella modalità multiplayer. Insomma, prima di tirare fuori i soldi, fate mente locale e chiedetevi quanto vi piace Sonic, quanto vi piacciono i picchiaduro e, soprattutto, quanti amici avete. Un gioco inadatto ai lupi solitari.

GAME BOY ADVANCE

QUALITÀ/PREZZO	1
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

72

Tecnotigiemme

Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

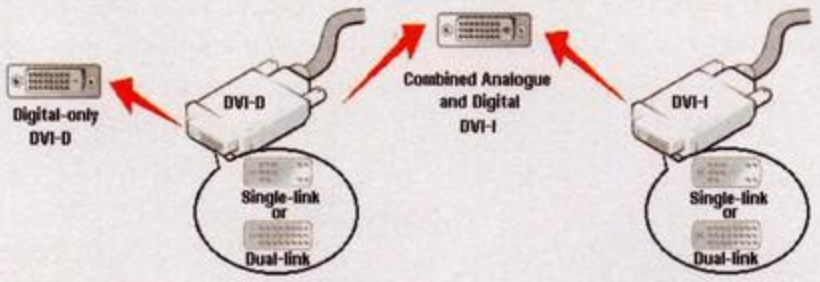
Dopo esserci occupati il mese scorso dei principi alla base del funzionamento dei monitor LCD e delle diverse tipologie di pannelli presenti sul mercato, è giunto il momento di analizzare pregi e difetti di questa interessante tecnologia.

Se negli ultimi anni i monitor LCD hanno conquistato un'importante quota di mercato è grazie ad alcune caratteristiche che ne hanno permesso la rapida diffusione sia nell'ambiente domestico, sia in quello lavorativo: la notevole diminuzione di emissioni elettromagnetiche, il minor peso e ingombro, la totale assenza di deformazioni geometriche tipiche dei monitor a tubo catodico e, non ultimo, il maggior confort di utilizzo derivante dall'eccellente stabilità dell'immagine. Nei monitor a cristalli liquidi, infatti, anche impostando una frequenza di refresh (numero di volte in cui lo schermo viene "aggiornato" in un secondo) piuttosto bassa (60/70Hz) si ottengono immagini prive di tremolii e molto meno stressanti per l'occhio umano di quanto non lo siano quelle prodotte dai vetusti monitor CRT.

LA NATURA DIGITALE DI UNO SCHERMO LCD

Un'altra caratteristica che rende i monitor LCD preferibili a quelli a tubo catodico è la maggiore nitidezza dell'immagine, dovuta al differente modo in cui questa viene visualizzata sullo schermo. Nei monitor CRT i singoli punti che costituiscono l'immagine non sono perfettamente nitidi in quanto vengono creati da un fascio di elettroni che colpisce la parte anteriore del tubo rivestita di fosfori. Negli LCD, invece, il numero dei punti visualizzabili sullo schermo è finito e corrisponde esattamente al numero di "celle" che costituiscono il pannello. Questa caratteristica, pur rendendo ogni punto chiaro e ben definito, costituisce al tempo stesso un grosso limite della tecnologia a cristalli liquidi. Mentre i monitor a tubo catodico sono in grado di visualizzare immagini a numerose risoluzioni, un LCD ne supporta solo alcune, standard, e non è in grado di spingersi a risoluzioni superiori a quella del proprio pannello (detta "risoluzione nativa"). Se il segnale video giunge al monitor con una risoluzione supportata ma diversa da quella nativa entra in gioco il cosiddetto "scaler" che, tramite complesse procedure di interpolazione, si occupa di "scalare" le dimensioni dell'immagine, adattandole a quelle del pannello LCD. Come si può facilmente intuire, questo procedimento comporta un netto degrado dell'immagine. È quindi evidente come la massima qualità raggiungibile si ottenga quando il segnale in ingresso ha la stessa risoluzione del pannello LCD, ovvero quando a ogni cella che costituisce la matrice dello schermo è associato univocamente un pixel dell'immagine prodotta dalla scheda video. Generalmente i pannelli LCD da 15" hanno una risoluzione nativa di 1024x768 punti, quelli da 17", 18" e 19" di 1280*1024 punti e quelli da 20" e 21" di 1600x1200 punti.

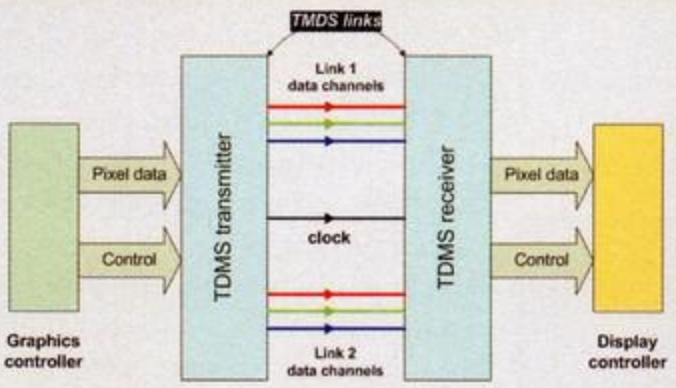
Quasi tutte le schede video prodotte negli ultimi anni, oltre a disporre della consueta uscita analogica D-Sub 15 poli, consentono il collegamento tramite cavo DVI.



La connessione DVI-I supporta sia segnali digitali sia quelli analogici. Tramite un semplice adattatore è così possibile collegare una scheda grafica con uscita digitale a un qualsivoglia monitor analogico.

L'IMPORTANZA DELLA CONNESSIONE DVI

Non va dimenticato che il segnale video nasce all'interno di un qualunque PC come segnale digitale. Affinché questo venga inviato in formato RGB alla presa D-Sub 15 poli (erroneamente chiamata VGA) è necessario che venga trasformato in un segnale analogico tramite il RAM-DAC della scheda grafica. In presenza di un monitor LCD (che come abbiamo osservato è un dispositivo di tipo digitale) il segnale video dovrà per forza di cose tornare a essere digitale tramite un processo di campionamento che viene eseguito all'interno del monitor stesso. La doppia conversione del segnale introduce ovviamente un abbassamento della qualità dell'immagine, che può essere più o meno avvertibile a seconda della qualità del RAM-DAC della scheda video e del dispositivo che si occupa del campionamento del segnale analogico.
Risulta ovvio che l'utilizzo di un collegamento del tutto digitale fra scheda grafica e monitor LCD, oltre a un sensibile risparmio economico dovuto all'eliminazione dei dispositivi di conversione, consente di trasportare inalterato il segnale video. Per quanto riguarda i PC vi sono tre tipi di collegamenti digitali (P&D, DFP e DVI) che utilizzano lo stesso protocollo T.D.M.S. di trasmissione dei dati. Grazie alla possibilità di utilizzare il doppio dei canali supportati dalle altre connessioni, un cavo DVI (Digital Video Input) è in grado di trasportare agevolmente segnali video che raggiungono la risoluzione di 2048x1536 pixel. Questa prerogativa ha consentito alla connessione DVI un'ampia diffusione sia sui monitor LCD di fascia medio-alta, sia su gran parte delle schede video prodotte negli ultimi anni.



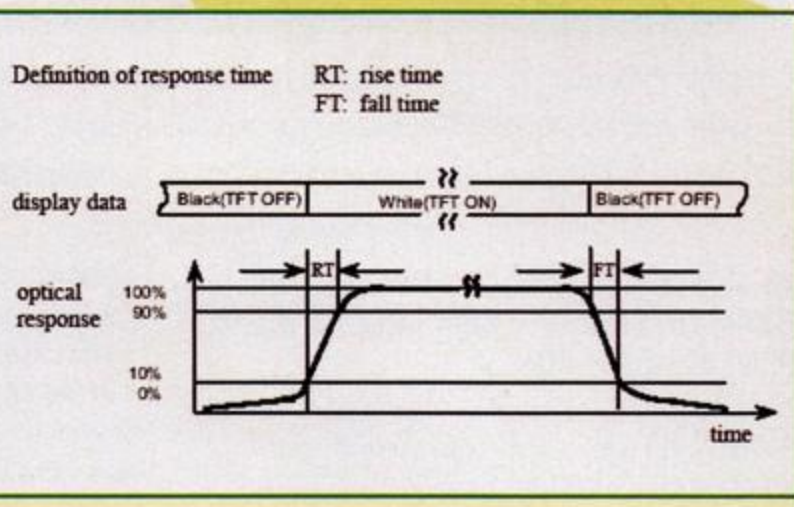
Schema di un collegamento T.M.D.S. (Transition Minimized Differential Signaling) dalla scheda grafica al display digitale.

DIFETTI DELLA TECNOLOGIA LCD

Indubbiamente i monitor a cristalli liquidi non apportano esclusivamente benefici ma anche qualche rinuncia rispetto alla vecchia tecnologia basata sul tubo catodico.

Come avrete intuito leggendo l'analisi apparsa su queste stesse pagine il mese scorso, uno dei principali "difetti" degli LCD sta nel limitato angolo di visione che, in alcuni casi, scende anche al di sotto dei 130°. Se ciò non causa alcun tipo di problema nell'ambito del lavoro di ufficio, comincia ad essere un limite piuttosto evidente quando, per esempio, si utilizza il monitor per la visione di DVD: in questo caso, infatti, solo lo spettatore che sarà posizionato di fronte allo schermo avrà una visione nitida e senza alterazioni dei colori.

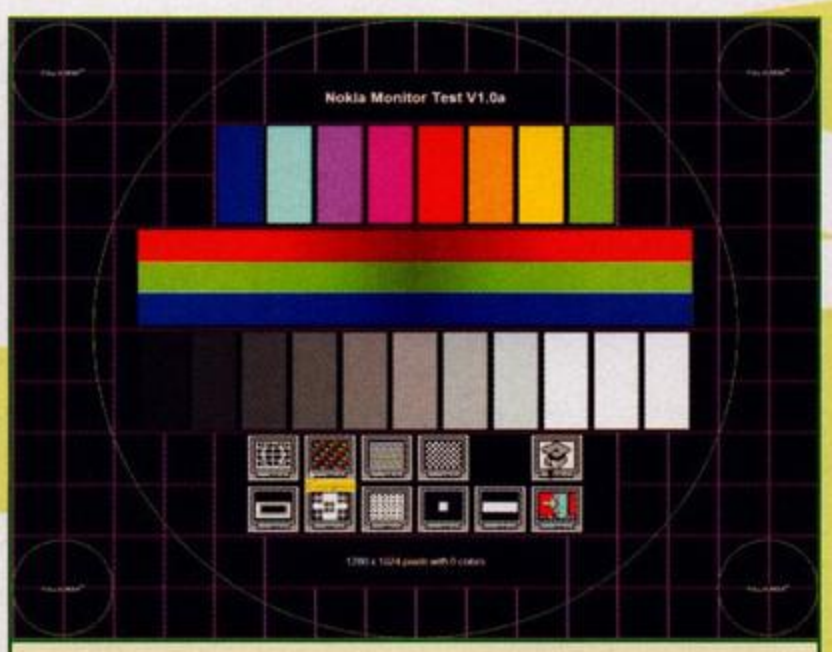
L'Hitachi CML174SXW è stato uno dei primi monitor a montare il pannello AU Optronics da 16ms, l'ideale per prevenire qualunque fenomeno di "ghosting".



Con i termini rise-time e fall-time si indicano rispettivamente il tempo impiegato da un pixel per transitare tra il 10% e il 90% e tra il 90% e il 10% del livello di luminanza.

Un altro difetto dei monitor LCD è la luminosità non uniforme dello schermo. Infatti, soprattutto in presenza di pannelli meno recenti, è facile individuare zone più luminose in corrispondenza della locazione della lampada. Inoltre, capita spesso che monitor di grandi dimensioni soffrano di problemi di luminosità agli angoli quando vengono osservati restando perfettamente in asse con il centro del pannello.

Un limite piuttosto evidente presente in gran parte dei pannelli LCD è l'elevato response-time (rt), ovvero il tempo che un pixel impiega per cambiare completamente stato (da acceso a spento). Mentre un monitor CRT è in grado di cambiare l'aspetto di un pixel molto velocemente, attivando e disattivando il fascio di elettroni, un monitor LCD ha bisogno di tempi maggiori, perché è necessario che le molecole di cristalli liquidi si muovano da una posizione a un'altra. Soprattutto in ambito ludico (ma anche per la visione di DVD) è fondamentale che il response-time sia molto basso, così da evitare i fastidiosi effetti di "ghosting" (fenomeno di persistenza delle immagini in movimento).



Per una corretta calibrazione dei parametri di funzionamento del proprio monitor è utile affidarsi a programmi quali "Nokia Monitor Test" e "DisplaMate"

Il vero tallone d'Achille di tutti i monitor a cristalli liquidi resta tuttora la scarsa fedeltà cromatica. Infatti, mentre i tradizionali monitor a tubo catodico sono in grado di visualizzare una gamma virtualmente infinita di tonalità, gli LCD si avvalgono di un controller digitale che inevitabilmente limita il numero dei colori visualizzabili (per esempio un controller a 8 bit per colore sarà in grado di riprodurre circa 16 milioni di tonalità differenti). Nella maggior parte dei monitor di fascia consumer questa situazione viene ancor più aggravata dall'utilizzo di lampade di backlighting di scarsa qualità, che non permettono di discernere tutti i colori riproducibili dal pannello.

CLASSE	Pixel chiari (perennemente accesi)	Pixel scuri (perennemente spenti)	Subpixel difettosi
I	0	0	0
II	2	2	5
III	5	15	50
IV	50	150	500

Tramite la normativa ISO 13406-2, ciascun produttore definisce il numero di pixel danneggiati oltre il quale un monitor è da considerarsi difettoso.

CONCLUSIONI

Da quanto detto fino a ora, avrete intuito come la tecnologia a cristalli liquidi, pur avendo fatto negli ultimi anni passi da gigante, sia tutt'altro che matura. Attualmente, infatti, anche il migliore degli LCD non gode della versatilità di un qualunque CRT, che continua a mantenere un costo notevolmente inferiore. Dunque la scelta fra un monitor a cristalli liquidi e uno tradizionale dipende soprattutto dall'uso che fate del vostro PC: se utilizzate prevalentemente programmi di ufficio o passate molto tempo connessi a Internet, allora anche un LCD piuttosto economico ben si presta alle vostre esigenze. Se invece vi occupate di grafica, apprezzerete sicuramente la totale assenza di distorsioni ma difficilmente vi accontenterete della fedeltà cromatica offerta anche dai migliori pannelli. Infine, se siete degli accaniti videogiocatori (ipotesi molto probabile dato che siamo su TGM), l'unica alternativa valida ai soliti CRT sono gli LCD di ultimissima generazione con rt di 16ms. In questo caso però dovrete essere disposti a scendere a compromessi con l'angolo di visione piuttosto limitato e col contrasto poco più che sufficiente.

Come ultima cosa vi consiglio di essere diffidenti nei confronti delle specifiche dichiarate nei datasheet dei produttori, dal momento che quasi sempre si rivelano essere molto lontane dai valori reali. Se non avete un'idea precisa di cosa al momento offra la tecnologia LCD evitate di acquistare a scatola chiusa e chiedete al vostro rivenditore di fiducia di farvi visionare i monitor a cui siete interessati. In questo modo potrete anche accertarvi della presenza o meno dei fastidiosissimi bad-pixel (per ulteriori informazioni fate riferimento alla normativa ISO 13406-2).

Ecco uno dei monitor più innovativi degli ultimi tempi: il Samsung 173P! Oltre a essere controllabile completamente via software, ha un contrasto di 700:1 e un angolo di visuale di ben 178°.

Carissimi, ben ritrovati nel luogo dove la professionaliiitàaa è di caaasaaa! Come al solito, vi ricordo l'indirizzo di posta elettronica al quale inviare le vostre anelanti missiiiveee, ovvero pastore@bovabyte.com! Ricordatevi, inoltre, che non mi riterrò responsabiiileee per eventuali danneggiamenti al vostro hardware a causa della vostra scarsa professionaliiitàaaa!

IL VOSTRO PASTORE.

DIMM = RAM POCO PROFESSIONALE; DIMM DIFETTOSA = RAM ANCORA MENO PROFESSIONAAALEEE!

Ovinofilo Pastore, ti scrivo per avere l'onore di andare a raccontare agli amici di avere ricevuto una tua consulenza: il problema riguarda un computer decisamente poco professionale che mi trovo a usare, dato che il mio vero computer l'ho prestato alla NASA per gestire Spirit (e me l'hanno pure rovinato). Questo sistema decisamente non professionale su cui stento a mettere le mani è un vetusto AMD Athlon XP 1600+, montato su una squallida scheda madre Microstar 6340M, 128 miserrimi MB di DIMM PC133 e altri gadget standard del tutto obsoleti (il tutto acquistato un paio di anni fa). Ora, il fattaccio è accaduto quando il sottoscritto, disdegnando di utilizzare una macchina così lontana dai tuoi (e anche miei) standard di professionalità, ha deciso di upgradarla mettendoci altri 128 MB di RAM. Curiosamente, all'inizio tutto andava bene, certo le prestazioni erano e restavano vergognose, tuttavia ci si poteva quasi accontentare. Tuttavia, dopo un paio d'ore passate a editare mappe per WC3 (soddisfatto come un bambino che ha appena overclockato il suo primo 486), la non professionale macchina ha deciso di abbandonarmi spegnendosi. Alla riaccensione mi è apparso il simpatico messaggio "secondary ide channel no 80 cable connected", al che alquanto perplesso ho aperto il case, smaneggiato un po' e alla fine decideso di spostare il DVD da secondary slave a secondary master. Tutto è sembrato funzionare anche se il fastidioso, messaggio è rimasto imperterrito a turbare i miei sogni. Ovviamente, il peggio doveva ancora arrivare dato che poi all'avvio di Windows si è palesata la temuta schermata di morte blu, annunciante "irql_not_less_or_equal". Ora, togliendo il nuovo banco RAM tutto funziona, ergo ne ho perspicacemente dedotto che: a) I banchi di RAM hanno problemi di compatibilità o comunque non si piacciono più; b) C'è da smaneggiare nel BIOS; 3) La nuova RAM si è scassata (tra l'altro, se metto il solo banco nuovo Windows non viene caricato, ma resta lo schermo nero col cursore intermittente). Abituato ad avere a che fare col computer del NORAD non ho cognizioni sufficienti per sistemare queste elementari scatole che la gente si ostina, con poca professionalità, a definire computer: non potresti dare qualche utile consiglio alla tua pecorella smarrita?
Un belato ringraziamento in anticipo.
Massimiliano.

Hmmm, per questa volta farò un'eccezioooneeee e ti aiuterò anche se la professinaliiiitàaaa del PC in tuo possesso lascia alquanto a desideraaareeeee... Ebbene, è molto probabiiileee che la tua diagnosi sia correeettaaaa (il banco DIMM è difettooosooo), soprattutto perché il PC, senza il nuovo baancooo funziona correttameeenteee! Oltretutto la RAM incriminaaataaa, da sola, non è in grado di portare all'avviiio del PC. Voleeendooo, proprio come sfiziiioooo, potresti provare a entrare nel BIIIOOOOS e impostaaareee i vari parametri come "fail safe" (se manca questa voce, impooostaaa la RAM come PC100), quindi provare solo il banco che pensi sia difettooosooo, ma secondo me il computer non si avvierà ugualmeeenteee. Se hai appena acquistato il bancooo, il negoziante non avrà problemi a sostituiiirlooo, ma se lo hai invece recuperato chissà doooveeee (i moduli DIMM esistono ancora?) cerca di reperirne un aaaltrooo! O, molto megliiiooo, getta il tuo poco professionale PC in un cassoneeettooo e acquistati un cluster per il calcolo paralleeelooo!

RAM DIFETTOSA ATTO SECONDO

Professionalissimo Pastore, sono Cosimo dalla provincia di Napoli e, come capita almeno una volta nella vita di ogni tua pecorella, mi sono smarrito. Riportami sulla retta via, sommo Pastore! Da più di 3 mesi ho eseguito un drastico upgrade del mio fido Skynet (beh, gli ho dato pure il nome, spero che ora diventi anche senziente) (affinché diventi senziente deve essere un cluster per il calcolo paralleeeeloooo, SBAV SBAV NdPastore), come tu stesso ci insegni. Tutto l'hardware che sostituivo man mano, lo trasferivo al PC della mia ragazza (quindi senza poterci ricavare un cent). Per prima cosa ho cambiato scheda madre, RAM e processore e quindi ho fatto lo stesso upgrade al PC della mia ragazza. Naturalmente, ho formattato il tutto ma da subito si è cominciato a presentare un bel problemino: molto spesso il PC si riavviava senza apparente motivo. Ho pensato a un conflitto con l'hardware già presente nel suo PC, ma ora viene il bello: da due settimane ho completato il mio upgrade dilazionato nel tempo e quindi ora in pratica la mia ragazza si ritrova con "esattamente" lo stesso PC che avevo io prima, tranne che per il monitor e il lettore DVD, però continua a presentare lo stesso problema. Tengo a precisare che il PC è proprio lo stesso che avevo, compreso il case, viti e pure i cavi. Ecco la configurazione: case standard ATX con alimentatore 250W AMD Athlon XP 1600+ scheda madre Epox EP-8KHA+ Socket A, Chipset VIA KT266A, FSB 266 MHz, ventola CoolerMaster DP5-7JD1B-0L, 512 MB DDR PC2100 in 2 banchi da 256, HD Maxtor da 40GB 7200 RPM ATA133, scheda video Sapphire Radeon 9000 64MB DDR, scheda audio Sound Blaster Live 5.1, tastiera Logitech Easy Internet Navigator Keyboard, sistema operativo Windows 2000 Professional con SP4 in italiano, driver VIA 4in1 443v (l'ultima relase prima degli Hyperion, che con questa scheda madre non andavano molto bene già quando avevo io il PC); tutti i driver delle periferiche sono aggiornati all'ultimissima versione, tranne il BIOS della scheda madre che è quello di fabbrica. Le uniche cose che ho lasciato del suo PC sono: DVD-ROM Artec 16/48 (che ho provato sia a metterlo sul primo canale EIDE come primary slave, ora l'ho messo sul secondo canale come secondary master senza ottenere cambiamenti), monitor LG Studioworks 550M, mouse standard PS/2 della Trust. Sto impazzendo, non so più cosa fare, è lo stesso PC che avevo fino a 3 mesi fa; ora, con pari configurazione, dopo aver formattato e reinstallato correttamente (ogni volta che cambiavo un componente) non vuole più andare e in modo assolutamente casuale si riavvia di continuo. In alcuni giorni riga dritto, in altri è un riavviarsi continuo, sotto qualsiasi applicazione e anche senza far nulla. Avevo pensato che dipendesse dalla scheda grafica perché la mia ragazza prima aveva una TNT2 (un po' vecchia e quindi forse incompatibile con lo slot AGP), ma l'ultimo upgrade che ho fatto è stata proprio quest'ultima e quindi le ho dato anche quella: si è così ricomposto il mio vecchio PC ma non vuole più funzionare. C'è un ultima notazione che devo fare, forse è molto rilevante: io ho sempre usato quel PC con un gruppo di continuità. Quello me lo sono tenuto, quindi l'unica differenza fra prima e ora è che ora il PC sta collegato direttamente alla corrente. Avevo pensato che forse l'alimentatore del case fosse poco potente, ma non so se è imputabile al fatto che ora non prende più corrente da un gruppo di continuità, e considera che per sicurezza ho collegato il monitor direttamente alla rete elettrica e non al case. È comunque probabile che sia l'alimentatore che fa le bizze? Non le avrebbe dovute fare anche prima? Professionalissimo Pastore, come puoi ben leggere fra poco deliro, anche perché non posso più tenere a bada la mia ragazza che si lamenta del fatto che il suo PC prima era lento ma almeno funzionava... Se mi vendevo tutto ci guadagnavo e ora stavo pure tranquillo, ahimè! Devi assolutamente salvarmi, TIRAMI FUORI DA QUESTA SELVA OSCURA!
Cosimo.

In effetti un alimentatore di soli 250W è un po' poooocoooo, ma il problema lo avresti avuto da subiiitoooo. Per verificare che con l'usura non si sia comunquuueeee danneggiaaatooo, prova a utilizzare il tuo nuovo alimentatoooreeee (che di certo è più potente, vero?), ma non credo che sia questo il probleeemaaa. Quello che ti consiglio assolutamente di fare è controllare la temperatuuuraaaa della CPU, il corretto funzionamento della ventola dello steeessoooo; eventualmente, puliscilo se è presente della polvere nelle aleeetteeee! Una volta fatto questo primo controllo, direi che è il caso di testare la RAM: esegui un test della memoria con un software apposito come Memtest86 (http://www.memtest86.com) e prova inoltre a utilizzare a turno un solo baaancooo. Spero di esserti stato utiiiileeee! Ciaaaooo.

AMD 64 Athlon™ FX

La magia della tecnologia AMD a 64 bit con il PC Olidata Vassant 8 "Madrid". Olè!

Navigare in Internet, guardare un film in DVD, giocare con il tuo videogame preferito e ascoltare musica in MP3: grazie a Vassant 8 "Madrid" basato sul processore AMD Athlon™ 64 FX non è mai stato tanto facile.

Olidata è da sempre impegnata nella ricerca di nuovi stili. Grazie al lavoro del Team interno MDD (Marketing Design Developers) è nato "Madrid" il nuovo PC Olidata: della città spagnola ne rievoca il carattere e la passione. Nella versione Vassant 8, basato sul processore AMD Athlon™ 64 FX, questi concetti vengono esaltati: scopri la potenza della tecnologia a 64bit .
Per ulteriori informazioni visita il sito www.olidata.it

Olidata consiglia Microsoft® Windows® XP

Olidata®

© 2002 Advanced Micro Devices, Inc. Tutti i diritti riservati. AMD, il logo AMD Arrow, AMD Athlon, AMD Duron e relative combinazioni, sono marchi di Advanced Micro Devices, Inc.

ph. marconotti.com

bendandi

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **CLASSIFICHE, SHAREWARE, WINAMP, E-MAIL SU CD:** keiser@xenia.it
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardate su CD e poi volate nell'area Silver Club del sito: ne vedrete delle belle...
- **TGM MAIL:** ATTENZIONE, L'INDIRIZZO É tgm.mail@xenia.it! L'altro non c'è più, povero lui, ma i limiti rimangono, eccome (3K)!
- **RAFFOSENTIQUA:** Per chi ha voglia di sparare vaccate c'è raffosentiqua@xenia.it

Prosopopea 3 Gennaio 2003 (Confessioni)

Pace e amore albergano nel mio cuore. Non vado più di tanto a ballare, schiaccio qualche volta a pallavolo, gioco a calcetto il più possibile e la cosa mi entra per endovena. Sono pigro, adoro l'ora tarda di sera come di mattina, non vedo l'ora di scorrazzare felice in bici il sabato pomeriggio pensando alla gente piantata in mezzo agli acquisti che detesto. Non riesco più a comperare nulla di ciò che il sornione mondo della moda mi offre e arrivo a provare repulsione per l'Ultimo Samurai, di cui pure avevo curiosità.
Sono pieno di desideri ma non li so mettere in fila, mi piace recitare ma dicono che non brillo. Quando sono bello ozio, quando sono brutto scrivo. Ancora, dicono che non brillo. Devo portare le fatture al commercialista, lavoro, mi piace, non esagero. Sorrido al Milan, a Kakà, Sheva e Gattuso ma non canto quella litania dell'inno. Cammino per strada, con la pioggia e senza, quando c'è la neve metto il cappotto e con le due ruote vado a prendere il pane o il giornale. Chatto, non di vizio, mi hanno preso al lazo se volete saperlo. Ho il cellulare ma non lo volevo e ci hanno messo due anni a domarmi. Trovo poetico qualche scritto, qualche vivere e qualche film fatto di intime intese montato dal mio cervello. Sto male, sto bene, due volte al giorno sul trono con un fumetto o un libro purché curioso. Mi vizio di caramelle e aglio sotto spezie del trentino, o cedrata dentro il vetro con etichetta o senza. Poi mi piace stare nel casino, zitto come una mosca, come una telecamera cieca. Poi parlo, poi rido. E un attimo dopo nuoto, avanti e indietro, avanti e indietro, con la testa sotto all'acqua. Glub glub.
Ascolto di passione tante telefonate, meno volentieri quando è un fax. Mi giro, guardo la parete bianca che devo riempire; poster da appendere, quadretti, etichette, menate. Fotocopie che devo fare per l'iscrizione all'albo se ci sono abbastanza articoli, altrimenti no. Musica che da un po' non sento, perché mi piace il silenzio. Adesso ci sono la ventola del PC e il suo rumore. Proprio non si può.
Tirerei bocce così come le carte di una briscola davanti al bianchino ma non si gioca da soli e nemmeno in tre. Tenderei un arco per spezzare una freccia in due; balzerei di palo in frasca un po', o forse un po' meno. Girerei tutto quello che vedo sul mappamondo, senza aereo, con i piedi, le mani, la pazienza. Lo faccio, con la mente. Sono pazzo, sono un mancato figurante della tv. Sono finto, solo quando esco di qui. Sono nel loculo e scrivo, scrivo, scrivo.
Gioco anche ai videogiochi, talvolta.
Massimo Svanoni

Richiamo al dovere

"Il dovere è ciò che ci si aspetta dagli altri" - Oscar Wilde

Rinnovata redazione di TGM,
mi sono deciso a scrivervi per dire la mia su due questioni che mi stanno particolarmente a cuore.
La prima riguarda le novità che interessano TGM versione cartacea. Avevo infatti idea che con tutti quei CD/DVD che regalate ogni mese, con la piccola rivoluzione costituita da Tgm Online, con la disponibilità di Internet a banda larga, insomma con tutte queste novità, TGM cartacea si ritrovasse ad avere un ruolo tutt'al più da comprimaria. Invece, anche grazie all'ottimo lavoro di Stefano Silvestri (veramente interessanti, particolari, pieni di spunti gli interventi del nostro\vostro coordinatore editoriale), alle tante iniziative, ai cambiamenti di look, alle nuove rubriche, all'eliminazione di parti francamente alquanto anacronistiche (mi riferisco alle decine di pagine dedicate fino allo scorso numero alle soluzioni), insomma, grazie a tutta questa mole di lavoro, TGM su carta è sempre rimasta protagonista, diventando una rivista che parla di tecnologia legata al mondo dei videogiochi e mantenendo una visione ampia che spazia dalle console ai diabolici cellulari. Non posso che farvi i complimenti.
Ora però arriviamo alla seconda questione: dopo avervi anestetizzato, vi colpisco a tradimento...
Il problema principale (che con il numero speciale di Natale mi pare diventare ancor più evidente) è rappresentato dalle recensioni. Non sono al corrente di quanto un redattore impieghi a recensire un gioco (una settimana? Un mese? Quindici giorni?), fatto sta che quello che emerge è una pressoché totale mancanza di difetti in molti dei giochi recensiti. Mi spiego meglio: Pur trovandomi spesso (a essere sincero quasi sempre) d'accordo sul voto, sul valore numerico, non riesco a capire come sia possibile scordarsi di alcuni difetti quantomeno macroscopici, come possono essere quelli di Scudetto 2002/'03. Cito in ordine sparso: dopo tre, quattro anni il gioco non genera più il campionato, i salvataggi si corrompono, è pieno di errori che ti riportano al desktop, eccetera... La nuova edizione 2003/'04 poi è palesemente identica alla precedente, escluse le rose e la comproprietà (non pensate che sia un po' poco per 56 Euro?).
Il discorso poi si può estendere alla recensione di HD2: come è possibile non accorgersi di un baco che ti blocca irrimediabilmente alla quinta missione (andate un po' in giro su vari forum e controllate la missione all'aeroporto italiano...) se giochi al livello hard (che è semplicemente il terzo livello di difficoltà, maliziosi...)? Personalmente lo ritengo incredibile, anche considerando che poi è possibile completare il gioco agli altri livelli di difficoltà (io voglio finirlo a livello hard!). Non consideriamo poi il livello dell'intelligenza artificiale. Cito testualmente: "Cominciamo dalla prima [l'intelligenza artificiale], che si attesta su un livello più che buono sia per quanto riguarda l'AI alleata che quella nemica". Abbiamo giocato lo stesso gioco? Stiamo parlando di nemici che non scappano nemmeno se tiri loro una granata!
Probabilmente, è troppo chiedere che te le tirino (le granate) o ritirino (le granate che hai

QUELLO CHE EMERGE È UNA PRESSOCHÉ TOTALE MANCANZA DI DIFETTI IN MOLTI DEI GIOCHI RECENSITI - ANDREA "CAPATAZ" SARTI

lanciato), ma almeno un livello minimo di stupidità artificiale lo vogliamo garantire? Non riesco davvero a capire come sia possibile omettere queste considerazioni, anche nel caso di trovarsi di fronte a qualcuno di manica larga e sempre considerando che i gusti sono gusti...Tutto questo poi per dire che il voto, in fondo, poteva anche starci (magari qualche punticino in meno). Infatti ho comprato il gioco e mi sono davvero divertito, solo che qualcun altro potrebbe aver avuto molta meno pazienza di me. Mi accorgo di aver già ampiamente sforato (sorry Xam), ma ribadisco che ultimamente queste sviste sui difetti/punti deboli di un gioco sono abbastanza frequenti (la grafica, francamente sorpassata, di Call of Duty, la ripetitività di un gioco bellissimo come NFS Underground e se vogliamo andare ancora indietro qualcosa ci sarebbe da dire anche su Freelancer...).
Penso che nonostante le molte interessanti rubriche il cuore della rivista devono rimanere le recensioni, per questo credo che dovrebbe essere dedicata loro maggiore attenzione...
Dico tutto questo senza voler offendere nessuno, ma per cercare di migliorare ulteriormente una rivista che io, ventenne, compro ormai da sei/sette anni. Non vorrei che qualcuno avesse deciso di abbassare la frusta, di essere più accomodante, in un lavoro come il vostro dove l'obiettività, la cattiveria e il coraggio di criticare o stroncare un lavoro altrui, quando necessario, sono qualità assolutamente essenziali.
Andrea "Capataz" Sarti

P.S. Backstage "Quel che resta del gioco": il videogioco e l'arte... secondo me l'unica strada percorribile è quella delle collaborazioni con chi artista lo è già in un altro campo (disegnatori, scrittori, musicisti...). Per questo penso che Doom 3 non abbia le carte in regola per fare una rivoluzione, al massimo può essere un bel gioco.

Sulla qualità di Doom ci sarà tempo per parlarne; personalmente mi sono fatto una certa idea di cosa potrà darci quel titolo e se rispetterà le mie attese credo che si possa parlare di rivoluzione. Comunque, queste sono tutte belle paroline inutili, al momento; quando avremo veduto e giocato [e sempre se la mia ben nota ritrosia verso l'horror avrà trovato il suo cantuccio in cui nascondersi] potremo parlare anche in concreto.
Detto questo estraiamo la sciabola a prepariamoci al duello, caro fellone. Recensire un gioco non è semplice e lineare come può apparire all'occasionale amico che ci incontra la sera al pub e si mette a ridacchiare quando parliamo di lavoro o ci guarda con invidia. Non che la catagoria del redattore di questo settore non sia da invidiare, per carità, però le spine ci stanno in questo bel mazzo di rose.
Tanto per iniziare, qualsiasi piccolo errore viene ingigantito dalla cassa di risonanza della carta stampata e quello che viene stampato non è come una parola detta, magari al bar di cui sopra. Notificato questo particolare, capirai altrettanto bene, che si commettono errori all'interno di un discorso così come all'interno di una recensione, con la differenza che quest'ultima può essere vivisezionata molto meglio. E con la differenza che generalmente è figlia di un periodo di test che non sarà mai lungo e rilassato come quello di una partita normale, senza impegni o limiti tra capo e collo.
Pure l'intenditore può cambiare qualche idea, o aggiungere qualche annotazione al taccuino, dopo aver terminato il gioco con calma, e la faccenda diventa ancora più incisiva laddove sia presente una moltitudine di possibilità, a partire dai differenti livelli di difficoltà. Non possiamo metterci di buzzo buono per terminare il gioco con tutti i livelli di difficoltà possibile; più probabile è che ci portiamo avanti con uno di questi (più probabilmente quello che giocherà la grande massa) per poi concederci una breve escursione negli altri livelli, giusto per averne un'idea più precisa.
Se HD2 è infestato da un bacarozzo alla quinta missione del livello hard, la colpa di questa dolce sorpresa la attribuirei più che altro ai tester, che dopo 10000 ore al giorno non sono arrivati a scoprirlo. Oppure ne hanno scoperti mille altri e questo è arrivato dopo (secondo il famoso grafico sulla quantità di bachi in un programma: dopo un certo numero di interventi non diminuisce più).
Mi viene in mente un paragone: quando pascoli in qualche loco sperduto di villeggiatura e incontri qualche conoscente gridi al miracolo, giusto? Ebbene, non c'è nulla di miracoloso, dal momento che non consideri le numerose possibilità che non si sono verificate.
Nel nostro caso non consideri i difetti e i pregi rilevati, concentrandoti solo su quelli che non sono stati evidenziati; alla fine della fiera, comunque, anche i redattori possono sbagliare ma prima di lapidarli considera tutto ciò e aggiungici anche il fatto che l'umore che sale dalle parole che leggi ogni mese in edicola è la cartina tornasole migliore e deriva dal parametro di giudizio fondamentale, il divertimento. Bene, detto questo ho fatto il pieno di banalità e potrei anche firmarmi "Xam il qualunquista".

AVVERTENZE D'USO

Un box così lo metterei in calce: in realtà, dovete sapere che è ottenuto raffazzonando concetti sparsi ai quattro angoli della TGM Mail. Anzi, diciamo che è il miglior punto di raccolta, la zona franca per tutti i cervelli alla deriva.

AGLIO CHE NON SA DI AGLIO
Specialità del Trentino: da provare assolutamente, a costo di farlo bendati. La nuova droga dello Xam.

BACAROZZO
Insieme di bit che mantengono quell'indispensabile velo di allegria all'interno di un'applicazione o di un gioco.

BANFACALCIO
Ennesimo trofeo terminato tra le grinfie dello Xam, anche in virtù di una serie di congiunzioni astrali francamente reperibili negli scritti di Nostradamus.

CHAT
Sistema subdolo escogitato dal destino in combutta con il rufio che ha come scopo la regolarizzazione della vita dello xam. Tentativo ovviamente destinato a fallire.

DOOM3
GiUoco di cui presto si discetterà tra queste righe, forti di interminabili sessioni strappaanima. Computer permettendo.

RECENSIONE
Articolo all'interno del quale il pazzo redattore di turno dà fondo alle sue fisime e pietra d'angolo di questa rivista.

VIDEOGIOCO
Insieme di bit più o meno ordinato, da qualche tempo arricchito da una connotazione naturale, stando allo Xam.

XAM
"Quel coso che fa la Posta di TGM", stando a una definizione apparsa in chat.

Enigma

"Il videogioco è la storia privata delle nazioni moderne" - Honoré de Balzac durante un colloquio privato con lo Xam

Ehilà! Scrivo per parlare di giochi, tranquilli... in particolare, volevo dire qualcosa sullo stimolante Backstage (incredibile dictu visuque, opera dello Xam! Com'è che ti è venuta sta voglia pazza, Massimo?) *(telefonata sbagliata al momento sbagliato... NdXam).*
Un gioco che mi è piaciuto tantissimo e che mi ha lasciato parecchio, almeno recentemente, è Commandos 2. Non ho parole per dirvi quanto mi sia esaltato al comando di truppe silenziose, letali, esperte e versatili - questo mi sembra proprio il gioco che auspicava Xam stesso eoni addietro, quando si figurava un'interattività quasi totale e si lamentava dell'os-

[COMMANDOS 2] LA TENSIONE, L'IMPEGNO MENTALE RICHIESTO, IL COINVOLGIMENTO CHE QUEI QUATTRO PIXEL MI HANNO GENERATO HANNO SUPERATO L'IMPATTO DI FONDALI DI UNA BELLEZZA PARADOSSALE - DM

sessione da facchino, che plagiava allora e ancor di più plagia ora moltissimi avventurieri (sì, beh, quelli rimasti...). Interattività elevatissima, molteplici possibilità d'azione, enorme quantità di scelte tattiche. La tensione, l'impegno mentale richiesto, il coinvolgimento che quei quattro pixel mi hanno generato hanno superato l'impatto di fondali di una bellezza paradossale, di una ricerca del particolare al limite dell'autolesionismo più puro (li avete notati i numeri dei capitoli dei libri che alcuni avversari leggono? E le tracce di muschio sulle pareti rocciose in quel dell'isola di Savo? E...) e di una colonna sonora da spavento, anche se un po' ripetitiva dopo un centinaio di ore di gioco.
Inoltre, mi ha fatto conoscere una parte di storia recente di assoluto interesse e stracolma di riferimenti all'attualità, peraltro non in modo del tutto positivo; contribuire al recupero della macchina ENIGMA, salvare Parigi dalla distruzione e in generale prendere parte a quella fettina di storia mi ha lasciato con una sensazione davvero stranissima, piacevole a dir poco - che, per dirne uno, Desperados non mi aveva lasciato (pur essendo un gran gioco da finire con soddisfazione). Sono però curioso di sapere se "Quel che resta del gioco" è inteso come apprendimento educativo in senso stretto, o come ricordi puri e semplici. Se la risposta buona è la prima, sorry, ma non sono d'accordo; se è la seconda sottoscrivo, sottoscrivo ancora e strasottoscrivo. E condivido anche che i giochi memorabili sono pochini, ultimamente.
DM

La risposta buona non c'è, ci sono la mia opinione e la tua, come sempre. E qui dovrei aggiungere "caro lettore".
Il mio ormai lontano Backstage non voleva alludere solo alle emozioni che ci filtrano nelle ossa valicando la superficie vetrata dello schermo. No, no, io alludevo proprio a collegamenti ipermediali che ci facessero sbalzare di palo (videoG) in frasca (altro). Tu chiamalo pure apprendimento, io gli do una connotazione culturale.
Nemmeno io voglio giocare con la sensazione che dietro all'ammasso di byte ci sia un docente bacchetta alla mano, solo mi piacerebbe veder germogliare qualche ambientazione di gioco che non sia fine a se stessa. Mi sono divertito giocando a Beyond Good and Evil e conservo qualche immagine nella memoria, ma non sono approdato ad altro; accanto a un'esperienza del genere vorrei provare qualcosa di più, non necessariamente del gioco o del cioccolato. Se invece che scorrazzare per Hyllis avessi gironzolato sull'altopiano del Tibet occupandomi della sua indipendenza magari avrei conosciuto un problema che mi era ignoto, avrei appreso una realtà storica lontana. Ora ho preso la prima idea che mi è passata per la testa, ma capisci bene come di argomentazioni ce ne siano a bizzeffe, basta pescare dal calderone della Storia. O della Letteratura, se vogliamo.
Ciò che intendo ribadire è che quello che abbiamo per le mani non è più un diversivo da infilare nei ritagli del tempo; Lara Croft è stato nel bene e nel male assorbito nella società, pertanto dovrebbe farsi carico della propria responsabilità di veicolo culturale. Si può apprendere anche fuori dalla scuola e anche fuori dall'adolescenza.
E tu che ne pensi, caro lettore?

Colluttazione pacifica

"Qualsiasi baco sufficientemente avanzato diventa indistinguibile da una specifica" - Rich Kulawiec

Ciao Xam, vengo subito al sodo per accontentare la tua sete di dibattito su PES3 vs. FIFA 2004. Ebbene, ho giocato abbondantemente alla demo di PES3 (non ho ancora preso il gioco perché me l'hanno promesso in regalo...) e non mi ha soddisfatto del tutto. Di cose che non mi sono piaciute ce ne sono diverse, anche se questo non toglie che si tratti di un gran bel gioco. Confidavo in FIFA 2004, un po' per la buona recensione, un po' perchè giocando alla demo avevo effettivamente trovato qualcosa di interessante. Speravo che il confronto fra i due colossi calcistici potesse quanto meno avere luogo: così, oggi mi sono accinto a provare il nuovo titolo EA Sports (regalatomi anch'esso); purtroppo, però, mi è già passata la voglia di giocarci... E questo è dovuto al grosso problema che affligge FIFA (da sempre, credo): non si possono configurare i tasti!
Pur non avendo una Playstation, sono troppo abituato al sistema di controllo della serie ISS/PES, vuoi per essere preparato quando capita di cimentarsi sulla console di un amico, vuoi perché ho giocato a lungo a ISS Pro '98 emulato sul PC; forse sarò pigro o incapace io, ma a dover fare di nuovo l'abitudine a un sistema di controllo completamente diverso mi passa tutta la voglia di giocare! Se avessi potuto riconfigurare i tasti del mio pad, portando nella posizione "consueta" almeno le funzionalità basilari e comuni a entrambi i giochi, sicuramente mi sarei trovato più a mio agio...
Dunque, da scoraggiato in partenza, difficilmente riuscirò ad apprezzare tutte le nuove e interessanti caratteristiche di FIFA 2004! Certo, diversi joypad offrono un supporto software per riconfigurare a priori i tasti, ma questo non avviene per tutti, e comunque il

[FIFA 2004] FORSE SARÒ PIGRO O INCAPACE IO, MA A DOVER FARE DI NUOVO L'ABITUDINE A UN SISTEMA DI CONTROLLO COMPLETAMENTE DIVERSO MI PASSA TUTTA LA VOGLIA DI GIOCARE! - LORENZO "GIAMBEPPO"

programma apposito non è sempre di comodo utilizzo...
Per questo, credo che ormai aspetterò che mi venga portato PES3, e a quel punto FIFA 2004 finirà nel dimenticatoio, senza aver lasciato tracce importanti nella mia esperienza videoludica. Sicuramente, tutto ciò è dovuto anche a una questione soggettiva: chi non avesse mai giocato a uno dei giochi della Konami non avrebbe motivo di trovarsi particolarmente scomodo col sistema di controllo della EA. Però c'è una sostanziale differenza: se un giocatore si abituasse al sistema di controllo di FIFA, potrebbe poi "esportarlo" in PES3 (che offre la riconfigurazione dei tasti), offrendo anche al secondo la sua opportunità di dare mostra delle proprie caratteristiche. Insomma, per poter sfidare ad armi pari l'avversario giapponese, alla EA dovevano decisamente essere più lungimiranti!
Lorenzo "Giambeppo"

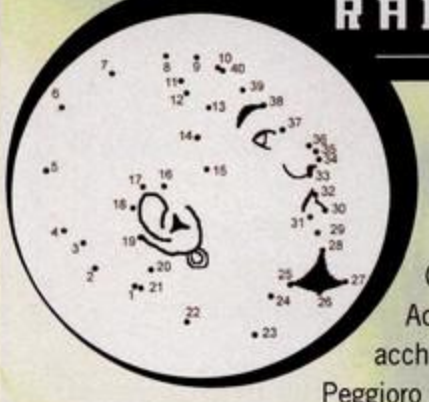
Tutto mi attendevo dalla critica fuorché un appunto sui tasti: la versione che avevamo recensito non ne prevedeva la configurazione, ma ci avevano assicurato che il problema sarebbe stato risolto con la scatolata.
Quest'ultima non l'ho mai vista, ma ho avuto sentore da più angoli della reda del persistere di questo problema e non posso che dichiararmi amaro a riguardo, al di là di varie ed eventuali patch che saranno uscite nel frattempo. Dico "saranno", perché nel mentre mi sono avvelenato con PES3, di cui ho appena installato la superpatch italiana 2.0 (controllate sul nostro forum, sezione modding oppure su www.proevolutionline.com); come avevo previsto, stanno modificando anche le narici dei giocatori!
Oltretutto se non vado errato, sul DVD di questo numero troverete anche qualche bella sorpresa, nevvero Toso?
Beh, al di là di questo sarei però curioso di capire quanti tra voi si stanno abbuffando di gol sul capolavoro di Konami e quanti invece persistono sul pur vendutissimo FIFA: sopratutto, sarei interessato a sapere quanto ci state giocando. L'avvelenamento è ai livelli? Stop.

Au Revoir

Oggi, poco dopo la stesura di queste righe, ho la possibilità di ritagliare un mio personale posto nella particolare schiera dei tirapacchi Xenia; una partita mi attende, ma forse si ritroveranno in 9: cosa deciderò di fare? Lo scoprirete solo acquistando il prossimo numero di TGM... Ehm, questa era veramente squallida, perdono.

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it



Altro mese, altro giro e altro regalo, gente bella! Forza, forza, venite sul Calcinculo, forzaa... Acchiappa la codina, acchiappa la codina! Peggioro a vista d'occhio, lo sapete? Io sì, ma non ci posso fare un tubazzo. Ho qualcosa da dire questo mese? Uhm... non mi sembra proprio, boh, dai, passiamo subito alle vostre lettere che lo spazio è poco, bon
Cominciamo dalla barzelletta inutile che fa ridere (sempre meno) solo me.
- Mamma, perché quando tocco il Papà lui dondola?
- Zitto o impicco anche te!
AHAHAHAHUH
Questa roba è stata segnalata da Tagliacarte.
Raffo

È arrivato il momento di agire!

Caro Raffo,
oggi ho scoperto una cosa incredibile! Giocando in multiplayer con diversi videogiochi, Age of Mythology e GTA in primis (sai cosa vuol dire primis?) (sì, è quello che viene prima del dopis e del mentres NdRaffo), ho scoperto che quando si affronta una donna il computer rallenta o crasha per darle il tempo di fraggarti. Dopo numerose esperienze di questo tipo, ho provato con la tecnica formattone & calcioni ma non è servita a nulla. Tutto ciò mi ha aperto gli occhi e ho scoperto che noi uomini stiamo per essere sconfitti! Le donne e i computer si stanno alleando! Le donne insegnano ai PC a sottostare alle violenze degli uomini (loro, in fondo, ci sono abituate...) e i PC le aiutano a fraggare. Raffo, siamo tutti in grande pericolo. Come faremo? Attendo la tua risposta, è importante per il bene dell'umanità!
Ah, le tua barzellette mi fanno sbellicare. È grave? (Sì NdRaffo)
Injection

Potresti avere ragione, bisogna fare qualcosa, e in fretta. Prima di tutto bisognerebbe riuscire a fondare un partito chiamato "Movimento per la sopravvivenza del fraggatore maschio", ottenere un tot numero di voti (minimo il 4%) e piazzare in questo modo qualche parlamentante alla Camera. Dopo questo primo passo, basta fare in modo che vengano approvate delle leggi che impediscano alle donne e ai PC di combuttare, al fine di prevaricare in maniera disonesta (non può essere che così) il maschio fraggatore.
È una roba che immagino possa essere fatta in 10-15 anni, ma potremmo farcela (ma forse anche meno, dopotutto le prossime elezioni non sono lontane)! Uniamoci e combattiamo, fratelli!

Le domande esistenziali

Caro Raffo,
bando alle ciance e ti sparo subito la domanda (occhio agli headshot):
- È nata prima la donna o la gallina?
AlexSk8

Asdasdasd, bella domanda, non c'è che dire, credo proprio che siano nate insieme, ma ho il sospetto che si tratti di una questione di temperatura come per i coccodrilli... se è inferiore ai 24° nascono galline, se è superiore, donne

Redattore offrensi

Ciao Raffaele Sogni (...o incubi non si sa!) (ahaha NdRaffo), ti scrivo perché penso che tu sia l'unico che possa aiutarmi a esaudire il mio sogno, ossia entrare a far parte del team di TGM. Non m'interessa assolutamente con quale mansione, ma voglio lavorare con voi punto e basta. Pensa che sono disposto persino a staccare le caccole che il Toso appiccica alle pareti, oppure a pulire i cessi (e non sto parlando del Vlad) (hihihi NdRaffo), sarei felicissimo di passare la cera sul case del Pastore, potrei fare da personal trainer al Nikazzi, formatterei tutti i PC (acronimo che sta a indicare i Piccoli Cretini che ci fanno giocare) della reda, convincerò il Silvestri a non darvi randellate nei denti se consegnate i pezzi in ritardo e infine vorrei avere l'onere e l'onore di affilare il tuo immancabile rigidissimo nonché bellissimo (...oh, nooo, di nuovo la sindrome del lecchino...nooo... lec lec lec) pizzetto. Spero di averti colpito con questa lettera (non ti ho fatto male, vero?) e spero che tu accolga positivamente la mia richiesta. Saluti e b...basta.
Kripell.

A lecchinaggio ci siamo, le battute fanno un po' schifo ma va beh, le mie sono pure peggio... OK assunto, da oggi in avanti ti farò entrare in reda, ti permetterò di rispondere alla mie mail di lavoro e potrai assistere alle partite redazionali a PES 3 (ma in piedi)... in cambio dovrai farmi un bonifico mensile di soli 300 Euro
Sono troppo buono

Non è che buttiamo via i soldi in stupidaggini qui

Egregio Raffone, ho un dubbio: perché insieme alla rivista regalate tondi stampati? Sarebbe meglio regalare hardware, GeForce FX 5950 Ultra e ATI Radeon 9800XT, non trovi? I tondi stampati sono belli da vedere, non fraintendermi, li tengo come quadretti appesi alle pareti, ma almeno l'hardware lo tengo in bella vista... Un amico mi ha detto che non sono tondi stampati, ma CD e vanno inseriti nel lettore CD di un PC che ha il lettore CD... Il problema è che non so se dice il vero o no, e io non so dove inserirli, poiché il mio computer è composto da circa 5 processori, 4 schede video e 7 memorie RAM da 512 ciascuna, ma sono appoggiati su un piano in bella mostra...
Aiutami a capire il mistero dei tondi stampati oppure fate i bravi e regalate hardware!
Kane

Caro Kane, chiariamo fin da subito che quelli non sono semplici "tondi stampati": all'inizio anche io pensavo che non avessero alcuna utilità, ma io sono arguto e l'ho scoperto Caro mio, quei "tondi stampati", come li chiami tu, ci costano migliaia di Euro, sarebbe uno spreco mostruoso se non avessero alcuna utilità, non credi? È ovvio che ce l'hanno, e infatti sono giunto alla conclusione che si tratta di bellissimi sottobicchieri, anche se non qualsiasi! Eh, no, infatti, e qui sta la genialata di questi "tondi stampati": essi sono dotati di un buco al centro, in modo che possano essere infilati in un dito e portati a tavola con estrema facilità e in gran numero! Capito ora? Per quanto riguarda l'hardware ho capito di cosa parli, ma non bisogna metterli nel PC: il PC nasce così, mica ci devi mettere la roba dentro, io per esempio uso una Audigy 2 Pro come fermacarte! Provala, è perfetta!

Le mirabolanti teorie sull'Omino Bianco

Pizzettoso Raffo (nel senso che hai il pizzetto, non che sei il Duspa), volevo illustrarti alcune teorie che mi sono venute in mente riguardo alla soluzione dalla domanda di Wego (quella sull' omino bianco) di TGM #177.
- Teoria 1: L'omino bianco è bianco, ma in tv e sulle confezioni non può mostrarsi di quel colore poiché con la maglietta uguale a lui sembrerebbe nudo e la pubblicità verrebbe quindi considerata oscena e criticata dai puristi, le vendite crollerebbero a picco e l' azienda fallirebbe.
-Teoria 2: L' omino bianco è bianco ma è in realtà un criminale poiché indossa un passamontagna nero, dei guanti neri e si presume (lo inquadrano sempre a metà) dei pantaloni neri perché si prepara a rapinare una banca insieme a Mastro Lindo e al gallo Chanteclair. Spero di aver chiarito ogni dubbio, tanti saluti.
Lord Hastanar

Ciao Raffo
....senti qua: ho finalmente risolto il quesito del colore dell'omino bianco posto da un vostro lettore il mese scorso. Ci sono volute notti insonni per risolverlo, ma finalmente ci sono: l'omino bianco in realtà è nero per mettere in risalto il bianco pulito della sua maglietta. Se l'omino bianco fosse bianco, nessuno noterebbe la sua maglietta bianca e pulita. A questo punto, ti pongo una nuova domanda: perché lo hanno chiamato "bianco" e non "nero" (E io che cavolo ne so? NdRaffo)?
Ciao,
Un amico di Calimero

Dopo le teorie su quanto accade a un gatto che cade con la marmellata sulla schiena (che continuano ad arrivare copiose e che ritorneranno prossimamente), passiamo a un argomento che sembra stare molto a cuore a voi lettori, e cioè al motivo per cui l'Omino Bianco della famosa marca di detersivi è nero... Se avete in mente altre cazz...ehm... interessanti teorie, fatevi avanti e bon.

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

Backstage

LA VENDETTA DEI DIGITALI

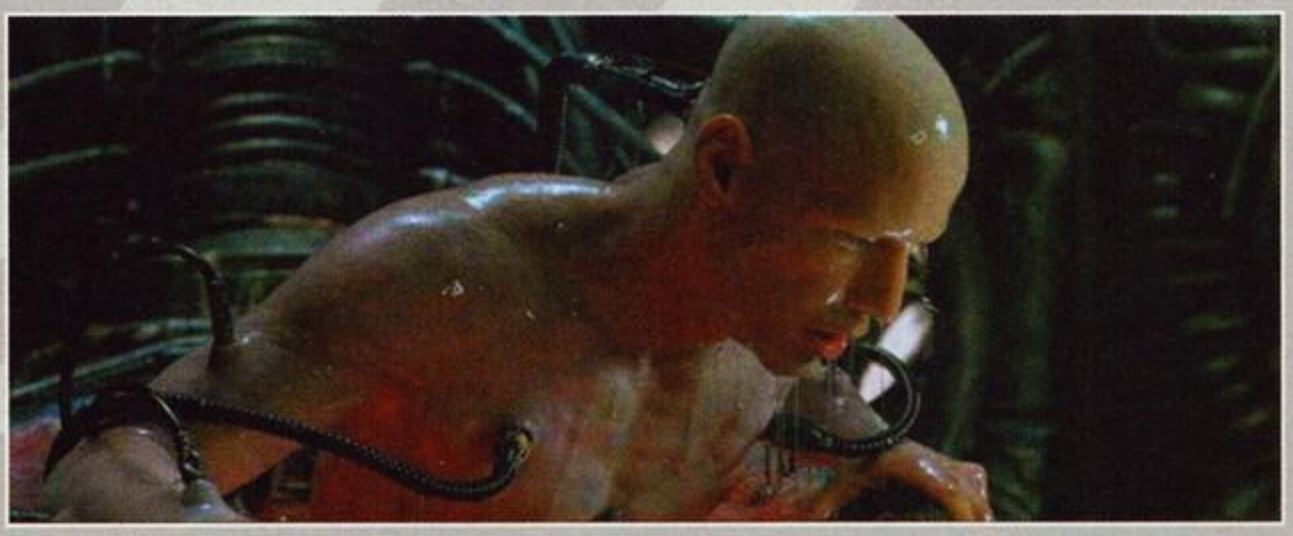
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cosa ne pensi? Scrivilo su TGM Online

E se la guerra tra macchine e umanità descritta nella trilogia di Matrix fosse già iniziata senza che qualcuno se ne sia accorto?

Fermi tutti, nessuno si azzardi a fraintendere quanto si vuole discutere in questo breve delirio di una notte di mezzo inverno. Non voglio avere sulla coscienza nessuna persona che si vuole lanciare nel vuoto dal tetto di un palazzo, o essere perseguitato da individui deliranti che urlano "Tu, sei uno di loro!" mentre sono intenti a schivare frisbee al parco. Dopotutto mia madre, sadica com'è, già da tempo mi minaccia sarcasticamente ricordandomi che "il cucchiaio non esiste" proprio la sera che in tavola ci sono i tortellini in brodo, e questo è già sufficiente. Non voglio, insomma, creare falsi allarmismi, ma certo è che il futuro apocalittico descritto dai fratellini Wachowski ci permette di ravvisare nel nostro presente alcuni inquietanti indizi che sembrano minacciare il conflitto vero e proprio. A sostenere la mia tesi porterò alcune documentate testimonianze di personaggi già oggi soggiogati dalle macchine. Il primo di questi, che per rispetto alla privacy chiameremo con un nome di fantasia, diciamo Marko Mejana, ha subito uno dei più classici soprusi da parte del suo fido elaboratore elettronico casalingo. Un bel giorno il signor Marko, senza alcun possibile avvertimento, ha provato a interpellare il suo specchio magico digitale utilizzando la reverenziale formula "Monitor, monitor delle mie brame, dimmi chi mi cerca in tutto il reame": invece che recuperare le e-mail della sua casella postale, il buon Mejana ha ottenuto il più macabro e silenzioso degli schermi neri. Orrore, brivido e raccapriccio. Cosa avrà mai fatto il nostro sventurato per meritarsi tanto? Ma soprattutto come potrà riallacciare un discorso costruttivo con il proprio collaboratore informatico? Dopo svariati tentativi e decine di operazioni diplomatiche (tipo: sei troppo stressato mio caro Piccì, provo a farti lavorare in modalità provvisoria, ti meriti una vacanza) terminate senza alcun progresso, il nostro si è visto costretto ad accudire e assistere il proprio crogiuolo informatico in una pulitura totale, formattazione e peeling compresi. Tempo totale destinato alle cure termali del proprio computer: una giornata abbondante. Mettiamo da parte le disavventure di Marko e andiamo invece a descrivere le peripezie di un altro testimone oculare dell'arroganza digitale:

parliamo di Andreas Valdo, giovane e promettente ingegnere meccanico forte di molteplici conoscenze del mondo dei segnali elettrici discriminati. La vicenda che vede Andreas colpito dalla dichiarazione di guerra da parte delle intelligenze artificiali ha come punto di partenza l'acquisto di un cellulare multifunzionale di ultima generazione, uno di quegli oggetti che nell'intento dovrebbero servire a rendere la vita più comoda e pratica, ma che in realtà nasconde un piano segreto delle macchine per estendere il proprio controllo anche oltre allo statico dominio dei terminali fissi. Il tapino, una volta entrato in possesso del suo nuovo carceriere, ha avuto la malaugurata idea di provare a interfacciare quest'ultimo con il proprio portatile di non recente fabbricazione: il risultato di quest'operazione è sfociato in una sarabanda di conflitti tra le varie fazioni che compongono la nazione informatica, portando quasi sull'orlo della follia il povero Valdo, mentre cercava di mediare tra le ragioni del fronte anarchico per i diritti del Bluetooth e il partito conservatore per la tutela delle porte COM. Un altro povero caduto sotto i colpi della milizia elettronica a cui probabilmente in futuro verrà istituito un monumento commemorativo.
Questi, come si diceva all'inizio della disquisizione, sono solo alcuni esempi della subdola e sotterranea minaccia che ogni giorno accresce il proprio arsenale con nuove armi, fornite dall'umanità stessa. La stessa minaccia che pare già pronta a trasformarci tutti nelle matrixiane pile già profetizzate. Genericamente potremmo citare i miliardi di Homo Sapiens costretti quotidianamente a procacciare nuovi driver e nuovi bios alle proprie macchine, o constatare quale assurda forma di dipendenza sviluppino alcuni computer nei confronti degli ignari proprietari che, credendo oltretutto di fare cosa a loro gradita, spendono ingenti somme di denaro e parecchio tempo per modificare e migliorare l'aspetto delle proprie macchine. In realtà, case modificati, ventole e sistemi di raffreddamento ad azoto liquido, agevolano la prima avanguardia dei nostri futuri schiavisti. Se esita o meno una controffensiva efficace nei confronti di questo pericoloso fenomeno non sta a me dirlo: quello che posso fare è preparami un rifugio nello scantinato e addobbarlo con oggetti e attrezzature di età preindustriale... Sia mai che possa tornare utile da qui a qualche decennio. Nel frattempo, spengo il computer!



Gemelli Diversi

Fuego

170.000 copie vendute

da marzo
a prezzo speciale

contiene:

Tu No

Mary

Tu Corri

BEST SOUND

RICORDI

12+
www.pegi.info

Imperivm ti invita a scoprire il concetto RTC.

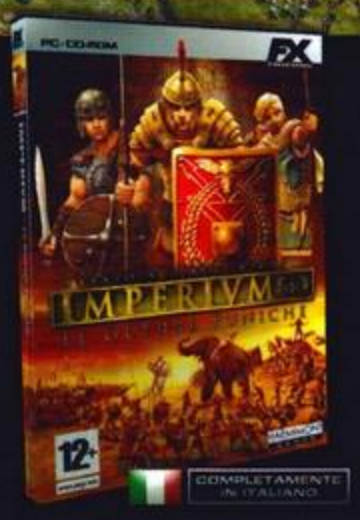
LA GENIALITÀ DI ANNIBALE E IL CORAGGIO DI SCIPIONE L'AFRICANO SI SCONTRANO PER IL DOMINIO DEL MONDO.

BASATO SU FATTI STORICI

IMPERIVM RTC

LE GUERRE PUNICHE

I creatori di Imperivm RTC ti svelano tutte le chiavi del gioco su www.fxplanet.com



Una sequenza storica che ripercorre oltre un secolo di battaglie tra cartaginesi e romani.

RTC
REAL TIME CONQVEST

- Strategia in tempo reale orientata alla conquista militare
- Elementi di ruolo che assumono un'importanza fondamentale nel combattimento
- Una linea narrativa basata su fatti, battaglie, personaggi e luoghi storici
- È questo il concetto RTC.

19'95€

FX INTERACTIVE

IMPERIVM-Le Guerre Puniche è in vendita nelle edicole, grandi superfici e computer shop